VISIT…

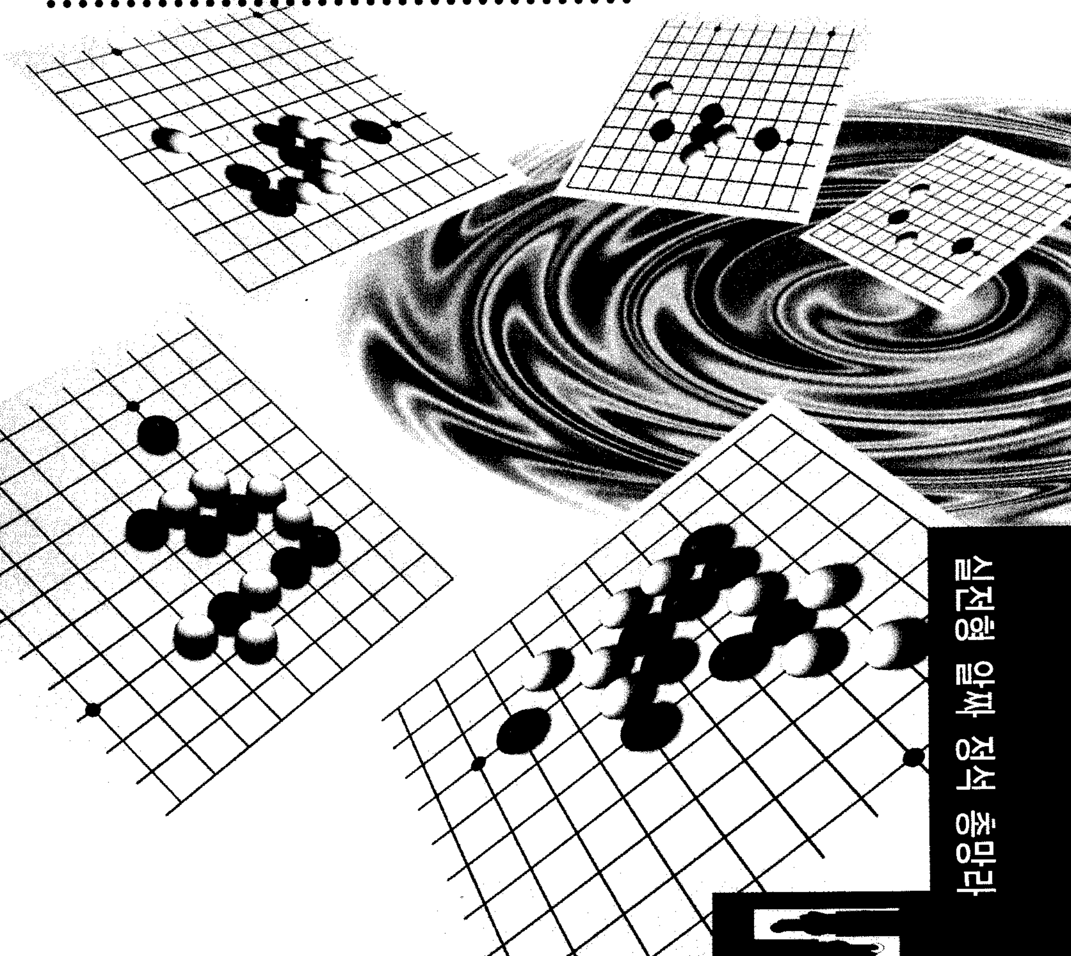
LANZAROTE Caliente.COM

최신 유행정석 123형 수록

新 정석사전

서능욱 九단 해설

최신 바둑이론을 도입한 활용정석사전



■ 머리말

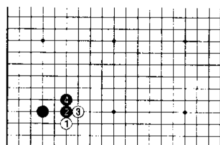
'정석을 모르고선 바둑을 두지 말라' 라는 말이 있다.
조금 과장된 표현이긴 하지만 정석이 얼마나 중요한 것인지를 잘 대변해 주는 문구라고 할 수 있다. 바둑은 크게 초반 · 중반 · 종반 세단계로 나누어 지는데 정석은 대국 초반 포석단계에서 가장 비중있는 요소 중 하나이다. 뿐만 아니라 정석은 각종 행마법과 맥, 사활 등등의 기본 원리를 모두 포함하고 있기에 기력향상을 위해서는 필수적으로 익혀야만 하는 기본 항목이라고 할 수 있다. 그런데 정작 중요한 것은 어떤 정석을 어떤 방법으로 익힐 것인가 하는 문제이다. 실제로 정석의 수효는 수 만가지를 헤아릴 정도로 많아서 그 모든 정석을 전부 익힌다는 것은 거의 불가능에 가깝다.
결국 실전에서 활용가능성이 높은 정석을 선별해서 익히는 것이 중요하다고 할 수 있는데 이처럼 체계적으로 정리해 놓은 정석책은 거의 찾아보기 힘들다.
설령 조금 괜찮다 하는 정석책을 살펴보면 현대 바둑의 흐름에 뒤떨어진 형을 모아 놓은 것이 대부분이어서 독자의 기력향상에 거의 도움이 되지 못하고 있는 것이 현실이다.
이 책은 이러한 현실을 반영한 최신 정석사전이라고 할 수 있다.
이 책에 등장하는 정석 유형은 모두 합해 123가지이다.
그런데 정석 하나 하나 모두가 실전에 흔히 등장하는 기본형이어서 독자 여러분이 실전에서 활용하는데 큰 도움을 줄 수 있을 것이라 확신한다.
특히 이 책은 기존 정석책들이 중시하고 있는 암기 위주의 학습법을 탈피해서 독자들이 궁금해 하는 여러가지 변화들을 자세히 언급함으로써 정석을 쉽게 이해할 수 있도록 배려했다는 것이 큰 장점이라고 할 수 있다.
부디 이 책이 독자 여러분의 기력향상에 큰 도움이 될 수 있기를 바란다.

1998년 3월 서능욱

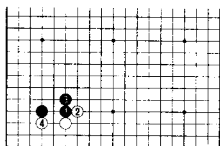
정석 신사전 목차

제1장 화점편 ——— 13

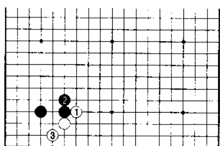
제 1 형 붙여 뻗음 ——— 15



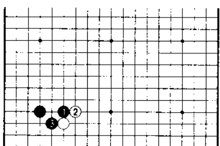
제 2 형 실리를 중시한 붙임 ——— 19



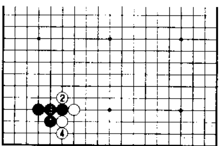
제 3 형 흑을 현혹하는 마늘모 ——— 23



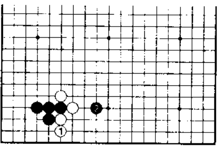
제 4 형 붙여 막음 ——— 27



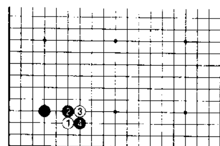
제 5 형 실리를 중시한 내려섬 ——— 31



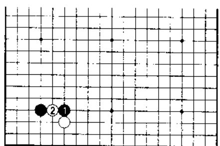
제 6 형 적극적인 다가섬 ——— 35



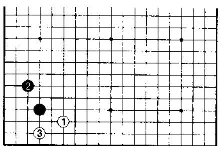
제 7 형 붙여 끊음 ——— 39



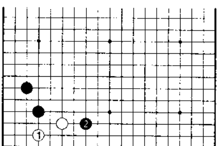
제 8 형 끼움 ——— 43



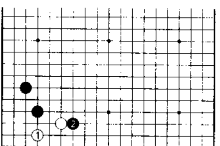
제 9 형 날일자 받음 ——— 47



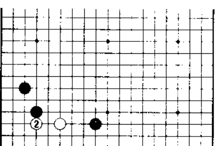
제10형 변과 중앙을 중시한 다가섬 – 51



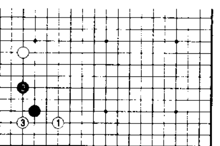
제11형 옆구리 붙임 ——— 55



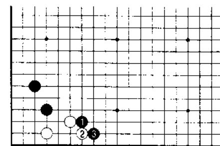
제12형 붙여서 수습 ——— 59



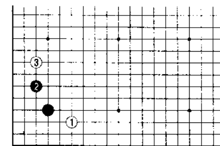
제13형 적극적인 3·三 침입 ——— 63



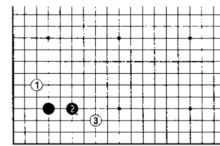
제14형 되젖힘 ——— 67



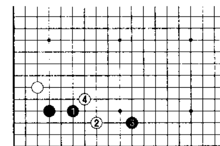
제15형 급격한 다가섬 ——— 71



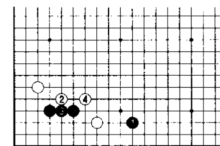
제16형 한칸 받음 ——— 75



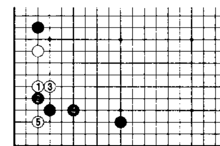
제17형 강력한 싸움 ——— 79



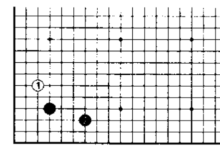
제18형 함정수 ——— 83



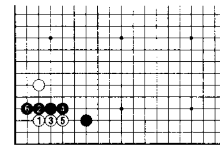
제19형 3·三 침입 이후 ——— 87



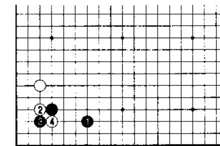
제20형 눈목자 받음 ——— 91



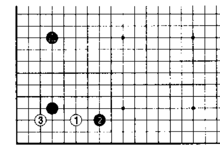
제21형 강력한 내려섬 ——— 95



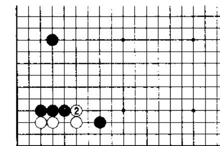
제22형 눈목자 붙여 끊음 ——— 99



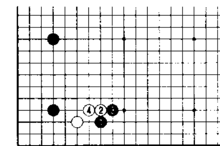
제23형 한칸 협공 ——— 103



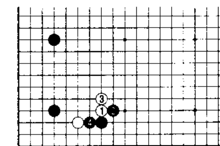
제24형 분단을 획책 ——— 107



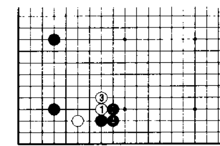
제25형 전략적인 붙여 뻗음 ——— 111



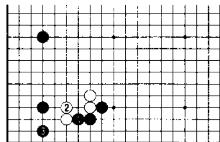
제26형 중앙을 중시 ——— 115



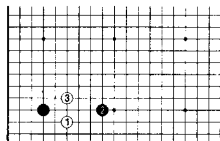
제27형 공격적인 이음 ——— 119



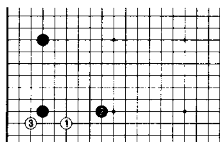
제28형 실리를 중시 —— 123



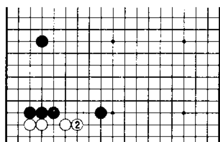
제29형 두칸 높은 협공 —— 127



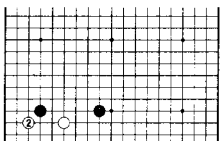
제30형 간명한 3·三 침입 —— 131



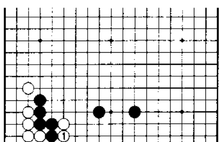
제31형 약점을 활용 —— 135



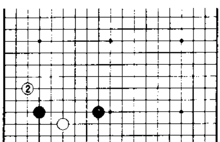
제32형 실리를 중시한 3·三 침입 - 139



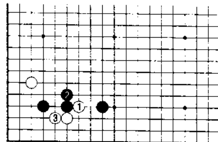
제33형 정석 이후 —— 143



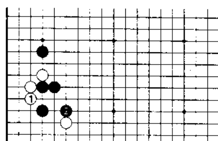
제34형 적극적인 양걸침 —— 147



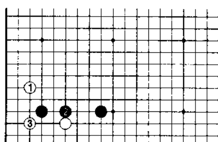
제35형 난해한 정석 —— 151



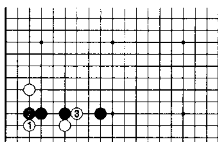
제36형 간명을 기한 붙임 —— 155



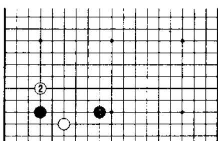
제37형 젖힘을 생략 —— 159



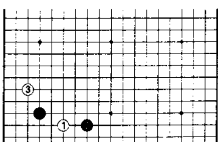
제38형 수순을 바꾸다 —— 163



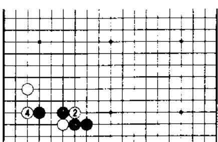
제39형 높은 양걸침 —— 167



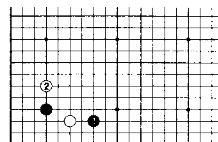
제40형 한칸 협공에 양걸침 —— 171



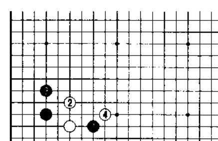
제41형 책략적인 붙임 —— 175



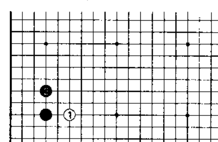
제42형 최신 높은 양걸침 —— 179



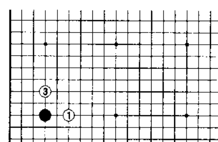
제43형 세력을 중시 —— 183



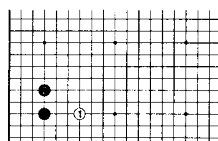
제44형 한칸 높은 걸침 —— 187



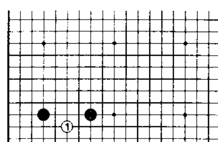
제45형 양걸침 —— 191



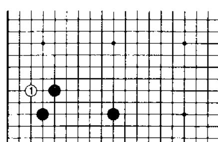
제46형 두칸 높은 걸침 —— 195



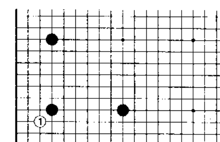
제47형 한칸 높은 협공 —— 199



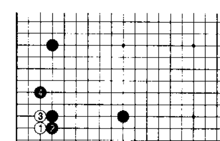
제48형 극단적인 세력중시 —— 203



제49형 3·三 침입 —— 207

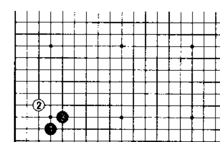


제50형 날일자 싸움 —— 211

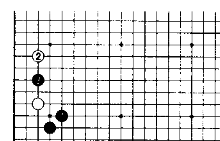


제2장 소목편 —— 215

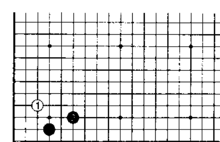
제1형 견실한 입구자 —— 217



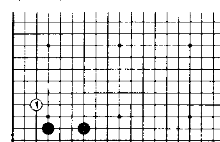
제2형 상용의 응수타진 —— 221



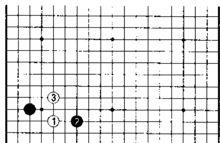
제3형 날일자 받음 —— 225



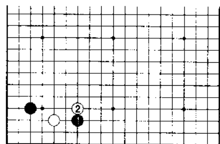
제4형 두칸 벌림 —— 229



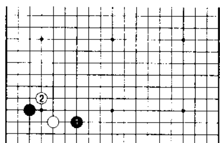
제5형 한칸 협공 ——— 233



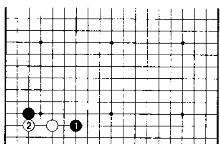
제6형 날일자 붙임 ——— 237



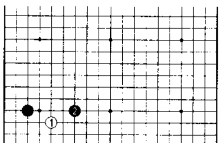
제7형 날일자 씌움 ——— 241



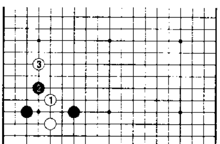
제8형 수습을 위한 붙임 ——— 245



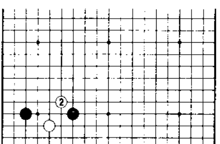
제9형 한칸 높은 협공 ——— 249



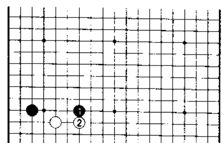
제10형 진로를 차단 ——— 253



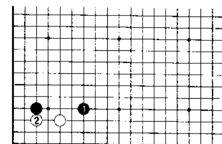
제11형 어깨짚음 ——— 257



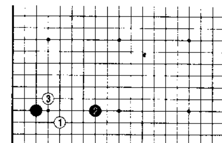
제12형 변을 중시한 붙임 ——— 261



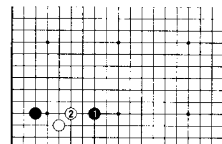
제13형 재빨리 안정 ——— 265



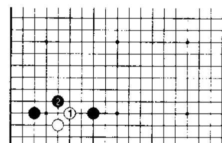
제14형 두칸 높은 협공 ——— 269



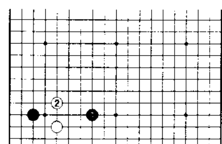
제15형 견실한 마늘모 ——— 273



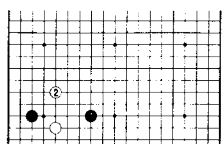
제16형 급격한 씌움 ——— 277



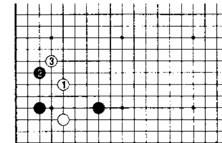
제17형 견실한 한칸뜀 ——— 281



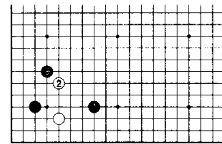
제18형 두칸뜀 ——— 285



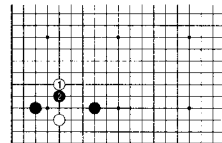
제19형 공격적인 씌움 ——— 289



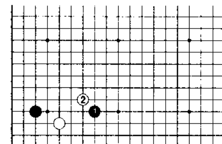
제20형 눈목자 받음 ——— 293



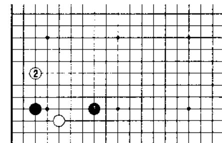
제21형 엷음을 공략 ——— 297



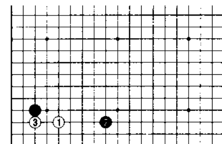
제22형 밭전자 행마 ——— 301



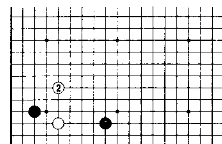
제23형 역협공 ——— 305



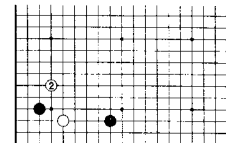
제24형 유연한 세칸 협공 ——— 309



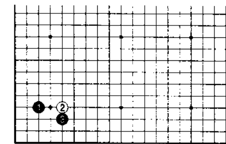
제25형 공격적인 두칸뜀 ——— 313



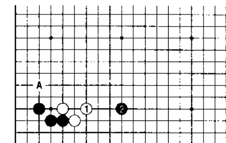
제26형 대사씌움 ——— 317



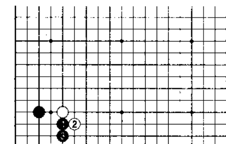
제27형 한칸 높은 걸침 ——— 321



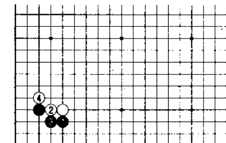
제28형 급격한 협공 ——— 325



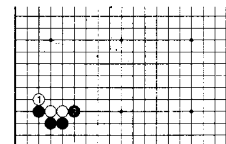
제29형 실리를 중시 ——— 329



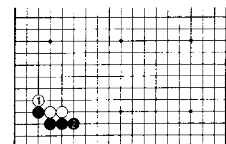
제30형 변을 중시 ——— 333



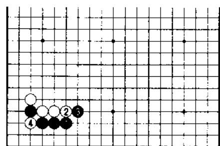
제31형 작은 눈사태정석 ——— 337



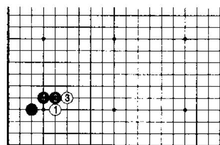
제32형 간명한 선택 ——— 341



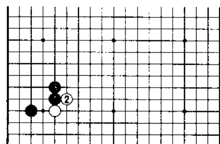
제33형 큰 눈사태 정석 —— 345



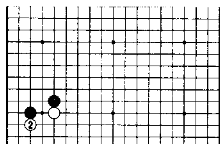
제34형 바깥붙임 —— 349



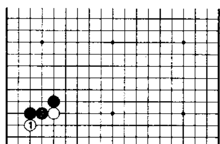
제35형 붙여 뻗음 —— 353



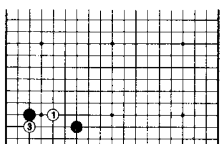
제36형 축과 연관된 붙임 —— 357



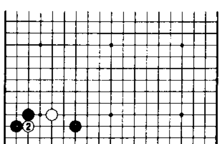
제37형 강력한 치받음 —— 361



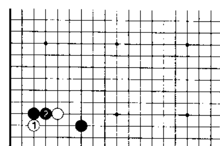
제38형 한칸 협공 —— 365



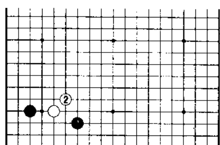
제39형 공격적인 첫힘 —— 369



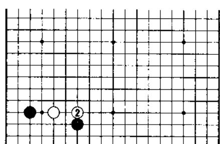
제40형 변칙적인 치받음 —— 373



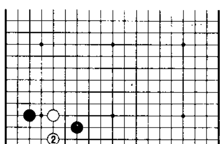
제41형 견실한 마늘모 —— 377



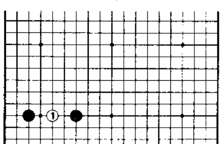
제42형 중앙을 중시한 붙임 —— 381



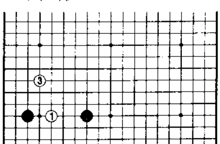
제43형 강력한 차단 —— 385



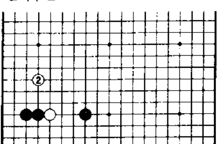
제44형 급격한 한칸 높은 협공 – 389



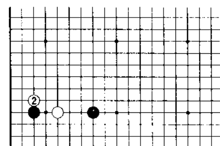
제45형 눈목자 싸움 —— 393



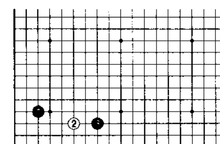
제46형 변칙수단 —— 397



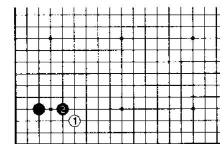
제47형 전투적 붙임 —— 401



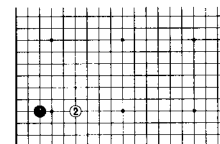
제48형 눈목자 걸침 —— 405



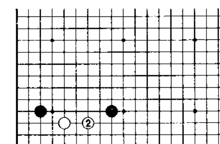
제49형 세력적인 어깨짚음 —— 409



제50형 두칸 높은 걸침 —— 413

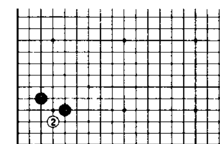


제51형 세칸 높은 협공 —— 417

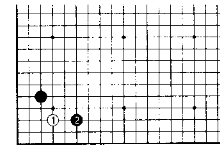


제3장 외목外 편 —— 421

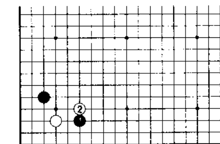
제 1 형 날일자 싸움 —— 423



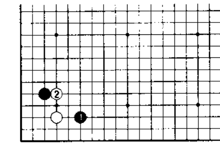
제 2 형 한칸 협공 —— 427



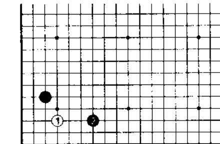
제 3 형 날일자 붙임 —— 431



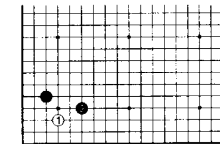
제 4 형 상용의 붙임 —— 435



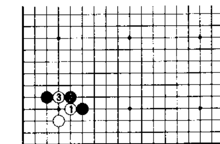
제 5 형 두칸 협공 —— 439



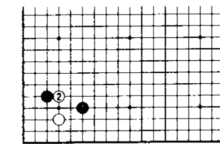
제 6 형 난해한 대사씌움 —— 443



제 7 형 실리를 중시 —— 447

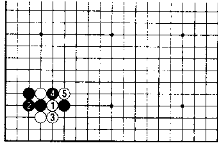


제 8 형 정면도전 —— 451

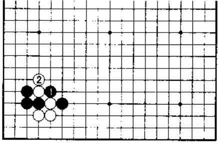


목차 외목外 편

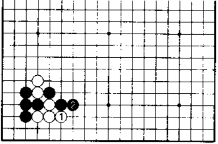
제 9형 간명한 작전 —— 455



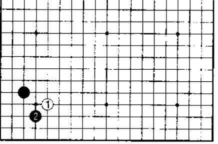
제10형 난해한 대사정석 —— 459



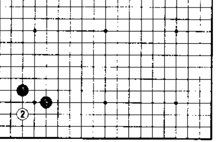
제11형 축과 깊은 연관 —— 463



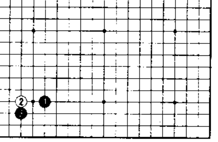
제12형 외목 높은 걸침 —— 467



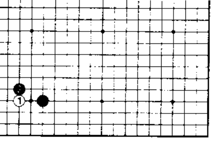
제13형 실리를 중시한 3·三 걸침 - 471



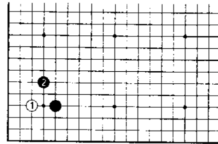
제14형 실리를 중시한 붙임 — 475



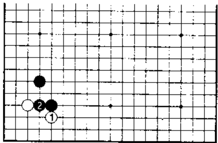
제15형 바깥붙임 —— 479



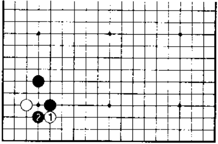
제16형 고목 날일자 씌움 — 483



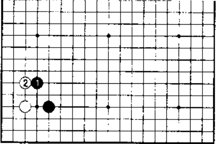
제17형 노골적인 치받음 — 487



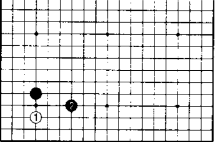
제18형 난해한 정석 —— 491



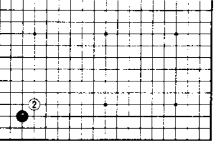
제19형 간명을 기한 붙임 — 495



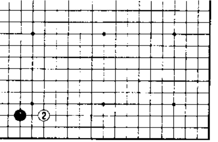
제20형 눈목자 씌움 —— 499



제21형 3·三 어깨짚음 —— 503



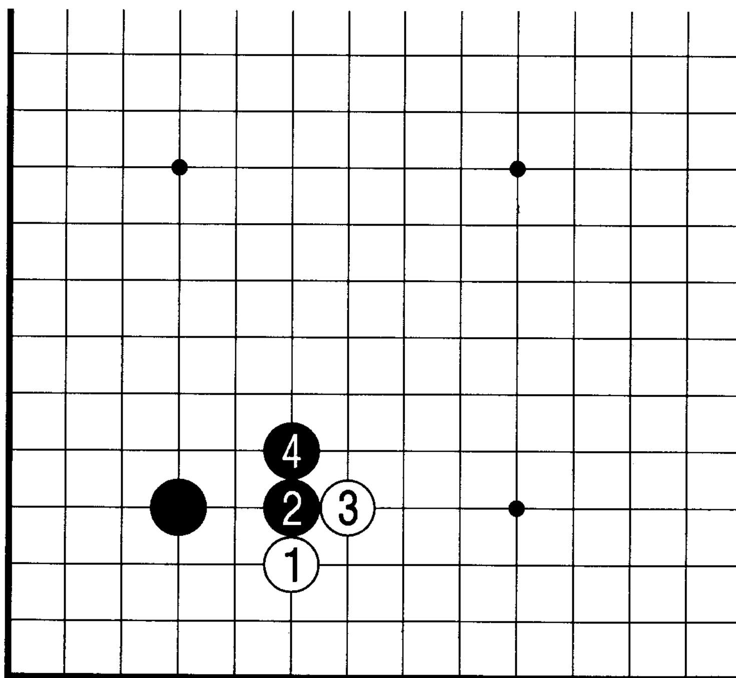
제22형 한칸 걸침 —— 507



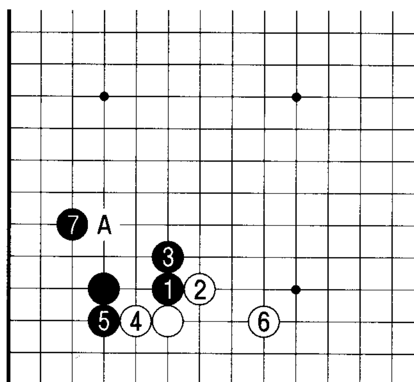
화점편

제1형

붙여 뻗음



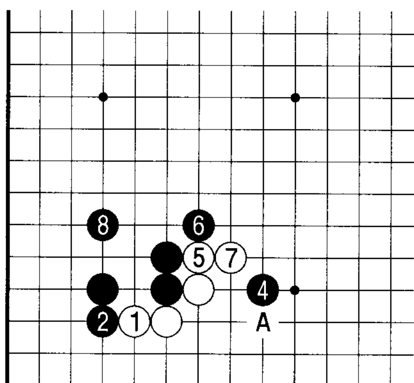
상대가 화점에 착점했을 때 백1의 날일자 걸침은 가장 보편적인 수단이다. 계속해서 흑2·4로 붙여 뻗은 것은 견실위주의 수법이다. 그럼 이후의 변화를 살펴보기로 한다.



1도

1도(정석)

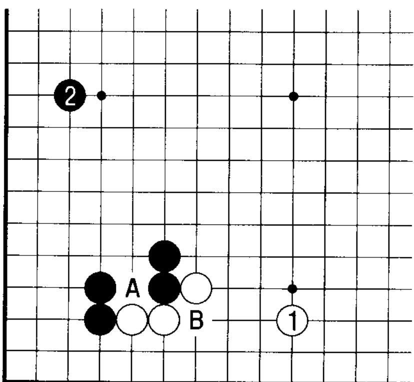
흑1·3으로 붙여 뻗으면 백은 4로 치받은 후 6으로 벌리는 것이 좋은 수순이다. 계속해서 흑7로 날일자해서 정석이 일단락된 모습이다. 수순 중 흑7로는 A의 한칸뜀도 가능하다.



2도 ③ ··· 손뺌

2도(통렬한 공격)

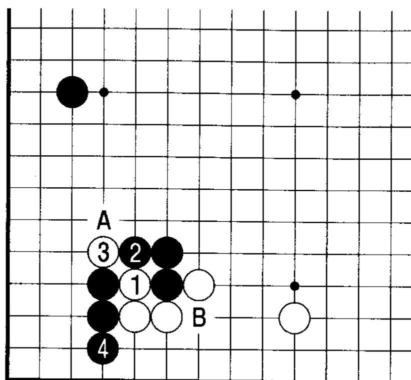
백1, 흑2를 교환한 후 백이 다른 곳으로 손을 돌리는 것은 좋지 않다. 이때는 흑4(또는 흑A)가 통렬한 공격의 급소. 백5·7에는 이하 흑8까지 처리해서 흑이 유리하다.



3도

3도(또 다른 정석)

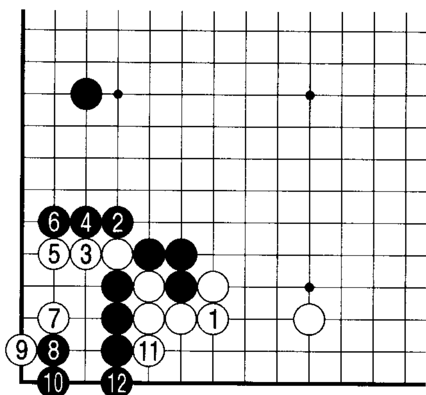
백은 1로 눈목자해서 벌리는 수도 가능하다. 이때는 흑도 1도와 달리 2로 넓게 벌리는 것이 좋다. A의 약점이 걱정되지만 백도 B의 약점이 있기 때문에 쉽게 끊을 수 없다.



4도

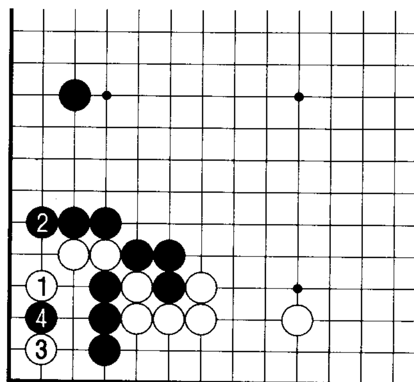
4도(강력한 도전)

전도 이후 백1·3으로 끊어 강력하게 도전해 올 경우에는 흑4로 내려서는 것이 호착이 된다. 이후 흑은 A의 단수와 B의 끊음을 맞보기로 하고 있다.


5도

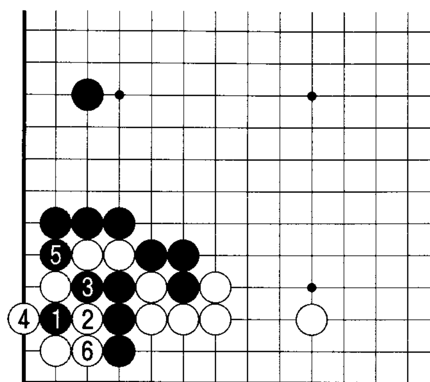
5도(백, 죽음)

백은 1로 잇는 한수 뿐이다. 계속해서 흑2로 단수치는 것은 예정된 수순이며 이하 백7까지 진행되었을 때 흑8·10으로 붙여 뻗는 것이 좋은 수순이다. 이하 흑12까지의 진행이면 백은 유가무가의 형태로 잡힌 모습.


6도

6도(절호의 끼움)

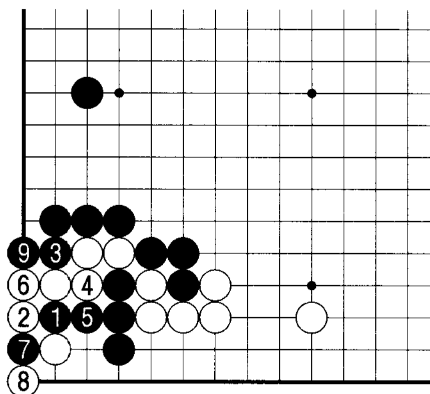
백이 전도의 변화를 피해 1로 마늘모 했을 때는 흑2로 내려서는 것이 좋은 수이다. 계속해서 백3으로 한칸 뛴다면 흑4로 끼우는 것이 묘수이다.



7도

7도(흑, 우세)

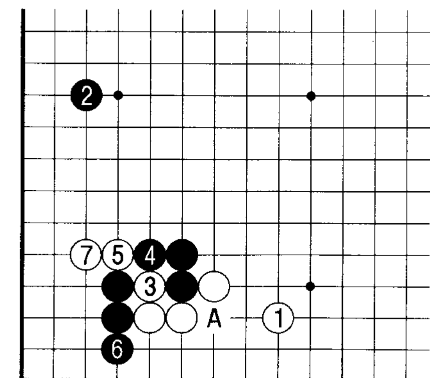
전도에 계속해서 백2로 단수친다면 흑3으로 단수쳐서 간단히 해결된다. 백4로 따낼 수밖에 없을 때 흑5로 백 두점을 잡으면 선수로 철벽을 구축한 모습이다.



8도

8도(백, 죽음)

흑1로 끼웠을 때 백2로 단수치는 변화이다. 이때는 흑3으로 단수친 후 백4 때 흑5로 단수쳐서 그만이다. 계속해서 백6으로 이어도 이하 흑9까지의 수순이면 백이 잡힌 모습이다.



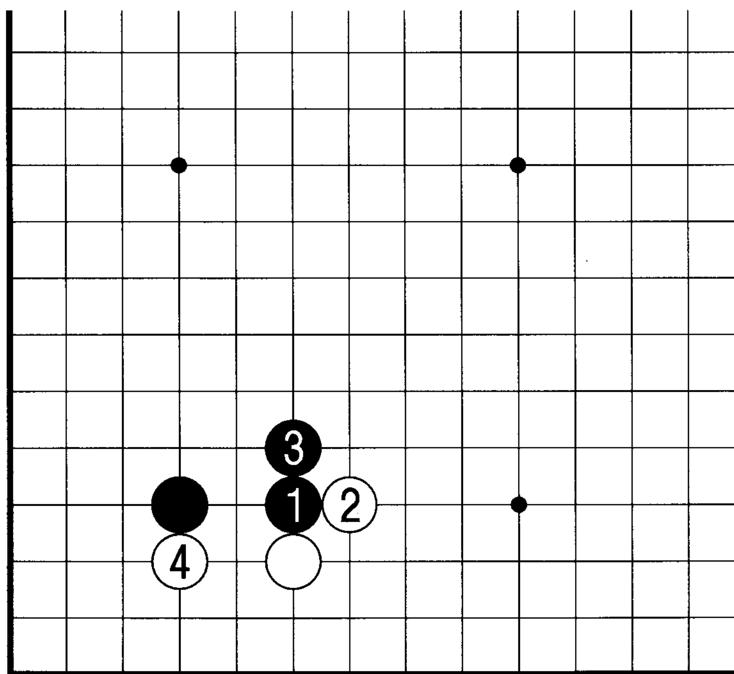
9도

9도(통렬한 끊음)

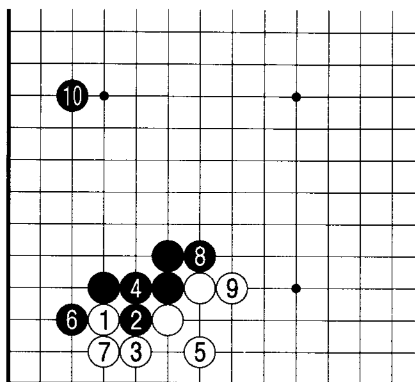
3도와 달리 백1로 좁게 벌렸는데도 흑2로 넓게 벌리는 것은 좋지 않다. 이때는 백3·5로 절단하는 것이 통렬한 수가 된다. 계속해서 흑6으로 내려서도 A의 끊음이 성립하지 않는 만큼 흑이 곤란한 모습이다.

제 2 형

실리를 중시한 붙임



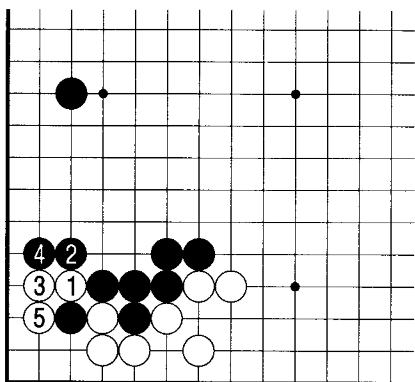
흑1·3으로 붙여 뻗었을 때 백4로 붙이는 수는 귀의 실리를 중시하고자 할 때 유력한 수단이다. 그럼 백4로 붙인 이후의 변화를 검토해 보기로 한다.



1도

1도(정석)

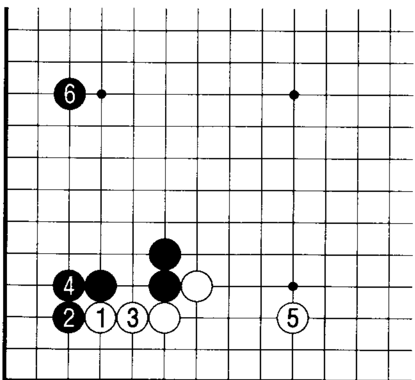
백1로 붙이면 흑2·4로 끼워 잇는 것이 가장 보편적인 응수법이다. 계속해서 백은 3으로 단수친 후 5에 호구치게 되는데 이하 흑10까지가 기본 정석이다.



2도

2도(정석 이후)

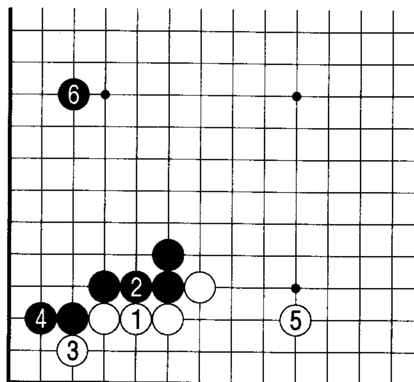
전도의 정석이 이루어지고 난 후 백은 기회를 봐서 1로 끊는 수가 성립한다. 계속해서 흑2로 단수치고 이하 백5까지 일단락 되는데 백으로선 후수가 되는 만큼 끊는 시기를 잘 선택해야 한다.



3도

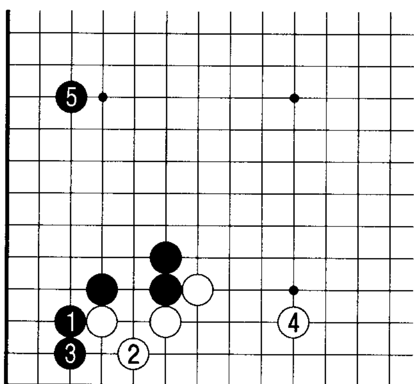
3도(또 다른 정석)

백1로 붙였을 때 흑은 2로 젖히는 수도 가능하다. 계속해서 백3으로 잇고 이하 흑6까지가 기본 정석인데 피차 불만없는 갈림이다.


4도

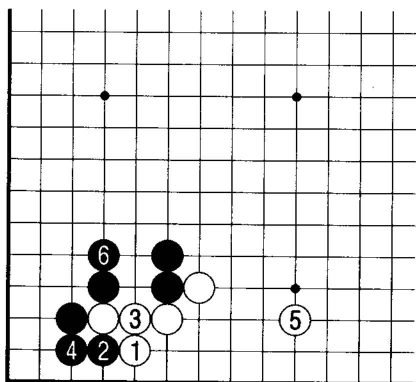
4도(흑, 불만)

백1 때 흑2로 잇는 것은 빈삼각의 우형이라 찬성할 수 없다. 백3으로 젖히는 것이 기분 좋은 선수활용으로 백5, 흑6까지 백이 약간 유리한 결말이다.


5도

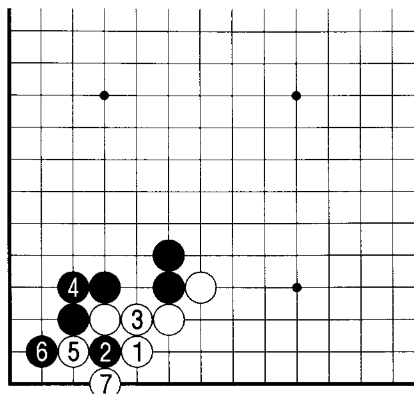
5도(백의 변화)

흑1로 젖혔을 때 백은 직접 잇지 않고 2로 호구쳐서 잇는 수도 가능하다. 흑3으로 내려선 수는 실리에 짠 수법으로 백4, 흑5까지 피차 둘 만한 갈림이다.


6도

6도(호각)

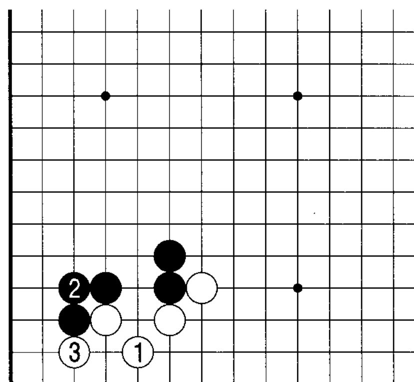
백1로 호구쳤을 때 흑2로 단수친 후 4에 잇는 수도 가능하다. 계속해서 백5로 전개한다면 이때는 흑6으로 쌍립을 서서 끊기는 단점을 보강하는 것이 중요한 수순이다. 쌍방 호각의 갈림이다.



7도

7도(귀의 손실)

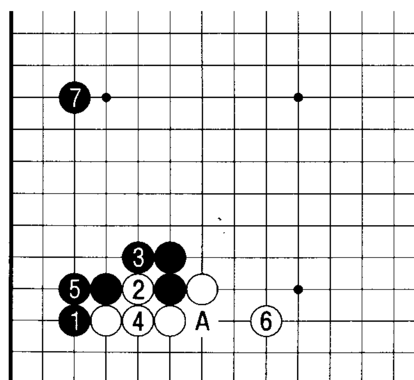
백1로 호구쳤을 때 흑2로 단수친 후 4에 잇는 것은 약간 의문이다. 백5·7로 흑 한점을 따내고 나면 귀의 실리면에서 큰 차이가 난다. 백5로는 하변에 전개하는 수도 가능하다.



8도

8도(백, 만족)

백1 때 단순히 흑2로 잇는 수 역시 찬성할 수 없다. 백3으로 호구치고 나면 전도와 대동소이한 결말이다.



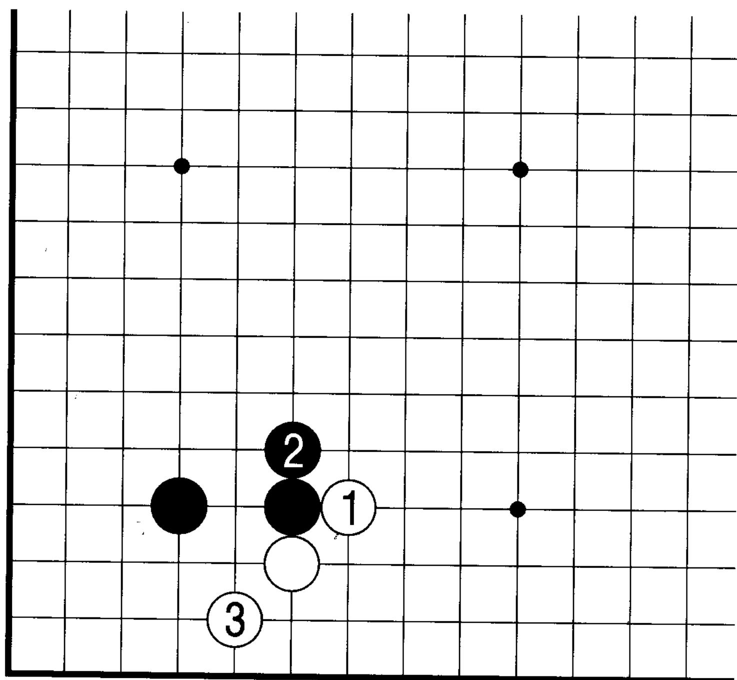
9도

9도(백, 불만)

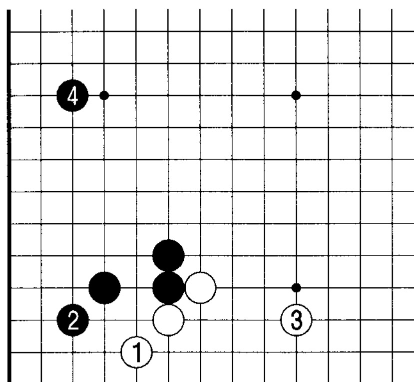
흑1로 젖혔을 때 백2·4로 끼워 잇는 것은 자신의 공배 관계상 좋지 않다. 흑5로 잇고 나면 백은 A의 약점 때문에 6으로 보강할 수밖에 없는데 흑7로 전개해서 흑이 유리하다.

제 3 형

흑을 현혹하는 마늘모



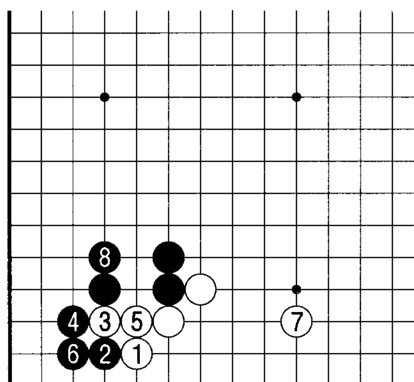
백1로 젖힌 후 흑2 때 백3으로 마늘모하는 수는 흑을 현혹하고자 할 때 곧잘 등장하는 수이다. 그럼 백3으로 마늘모한 이후의 변화를 살펴보기로 한다.



1도

1도(정석)

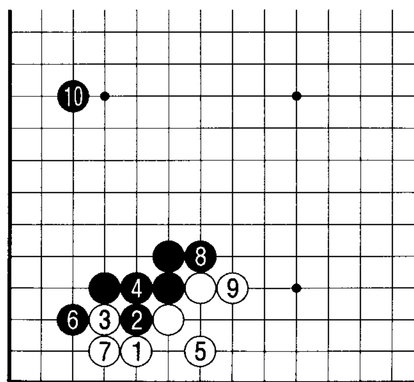
백1로 마늘모했을 때 흑2로 받으면 가장 간명하다. 계속해서 백3으로 전개하고 흑도 4로 벌려서 일단락된 모습인데 피차 불만없는 기본 정석이다.



2도

2도(정석)

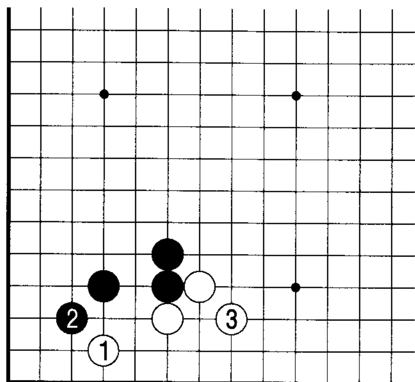
백1로 마늘모했을 때 흑1로 붙인 것은 귀의 실리를 중시하겠다는 의도이다. 계속해서 백3·5로 끼워 잇고 이하 흑8까지가 기본 정석인데 피차 불만없는 모습이다.(제2형 6도 참조)



3도

3도(변화)

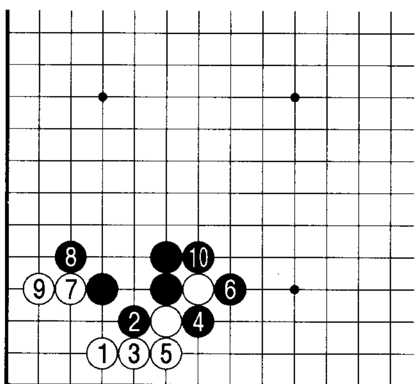
백1 때 흑은 2로 호구쳐서 두는 수도 가능하다. 이때는 백3으로 단수친 후 5에 호구치는 것이 수순. 이하 흑10까지의 진행은 앞에서 살펴본 수순 그대로이다.(제2형 1도 참조)



4도

4도(호각)

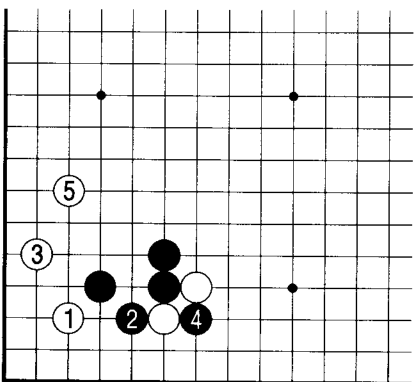
흑이 붙여 뻗었을 때 백1로 날일자해서 두는 수는 특별한 경우가 아니면 좋지 않다. 계속해서 흑2로 받은 것은 간명을 기한 수로 백3으로 호구쳐서 피차 둘 만한 갈림이다.



5도

5도(흑, 우세)

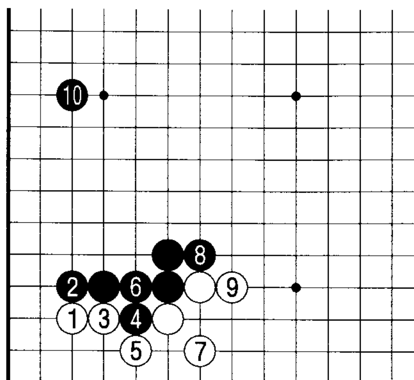
그러나 흑에겐 축유리를 전제삼아 백1 때 흑2·4를 선수한 후 6으로 단수치는 강수가 준비되어 있다. 백은 7로 붙여 수습하는 정도인데 이하 흑10까지 흑이 우세한 결말이다.



6도

6도(정석)

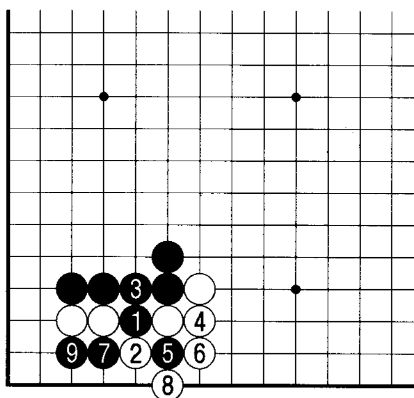
백은 곧장 3·三에 침입하는 수도 성립한다. 흑은 2로 호구친 후 4에 단수치는 정도인데 이하 백5까지 좌변에서 터를 잡아 백도 충분히 둘 수 있는 형태이다.



7도

7도(접바둑 정석)

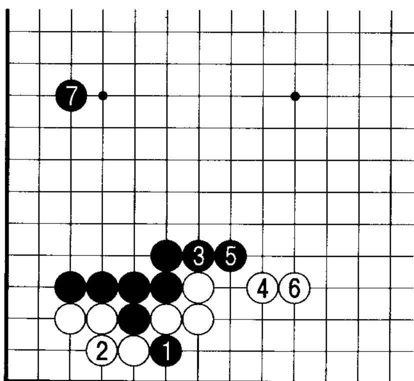
백1 때 흑2로 막는 것은 접바둑에서나 둘 수 있는 수이다. 계속해서 백3으로 연결하고 이하 흑10까지가 기본 정석인데 호선바둑에서는 백의 실리가 커서 흑이 좋지 않다.



8도

8도(흑, 충분)

흑1 · 3으로 끼워 이었을 때 전도처럼 처리하지 않고 4에 잇는 것은 좋지 않다. 이때는 흑5로 끊는 것이 절호의 응수타진이다. 계속해서 백6으로 단수친다면 이하 흑9까지 백 두점을 잡아서 흑이 유리하다.



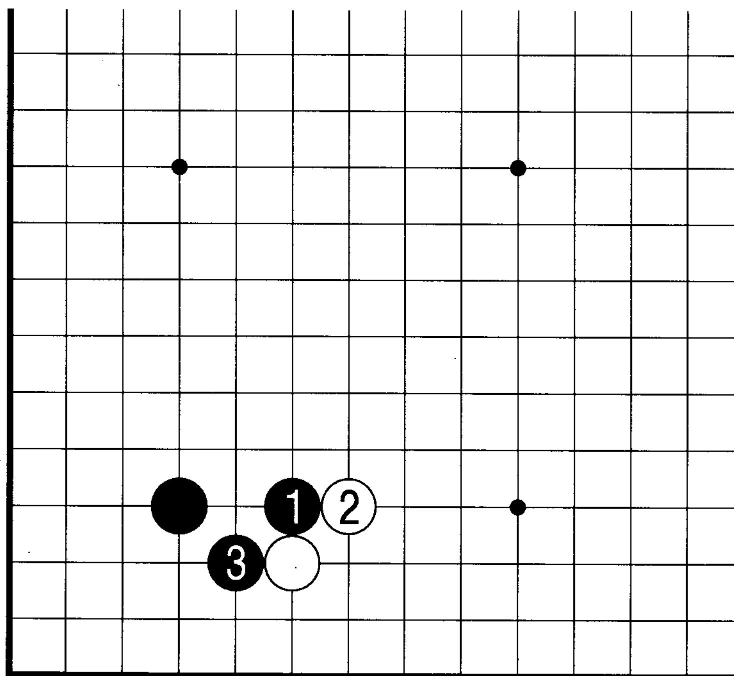
9도

9도(흑, 두터움)

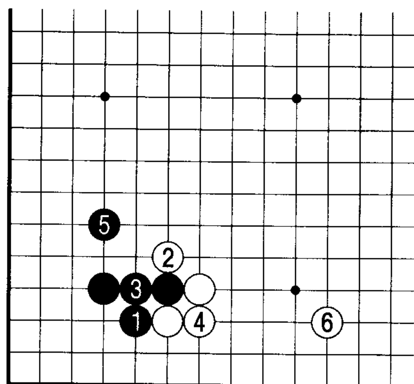
흑1로 끊었을 때 백은 2로 잇는 정도이다. 그러나 이때는 흑3이 두터운 꼬부림이 된다. 백4에는 흑5가 기분 좋은 선수활용으로 백6, 흑7까지의 진행이면 7도의 기본 정석에 비해 흑이 유리하다.

제 4 형

붙여 막음



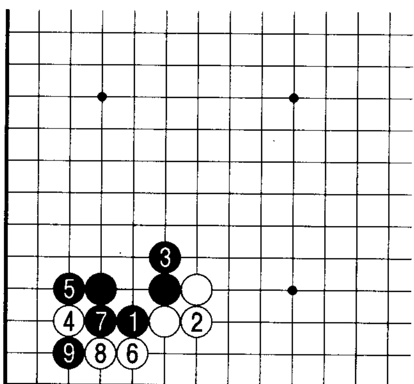
흑1로 붙인 후 백2 때 흑3으로 호구친 수는 귀의 실리를 중시한 수이다. 이와 같은 수는 현대에 와서 개발된 수법인데 이후의 변화에 대해 살펴보기로 한다.



1도

1도(흑, 만족)

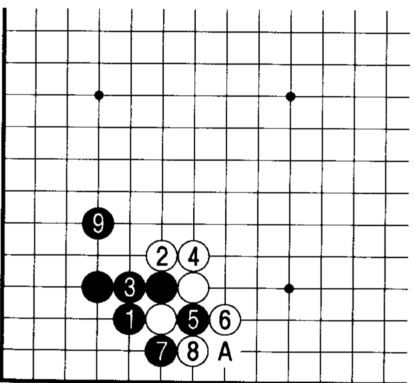
흑1로 호구치면 백은 2로 단수치는 한수이다. 그런데 흑3 때 백4로 이은 것은 의문수. 흑5, 백6까지의 진행은 흑이 유리하다.



2도

2도(백, 불만)

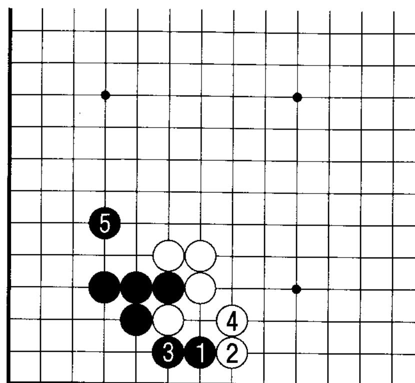
흑1 때 단순하게 백2로 잇는 것은 흑3으로 뻗는 자세가 좋아 백이 좋지 않다. 백4로 침입해도 흑5로 막은 후 이하 9까지 처리하면 백이 불리한 결말이다.



3도

3도(정석)

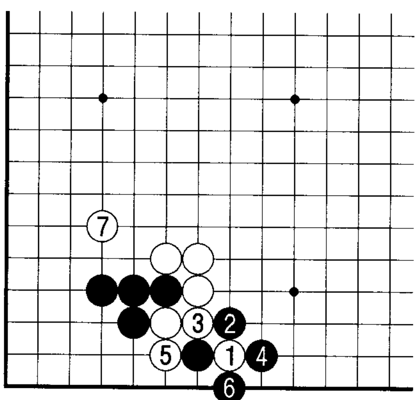
흑1 때 백은 2로 단수친 후 4에 잇는 것이 수순이다. 계속해서 흑5로 단수친다면 백6·8로 변을 중시하게 된다. 흑9까지가 기본 정석이다. 수순 중 백8로는 A에 내려서는 수도 성립한다.



4도

4도(또 다른 수단)

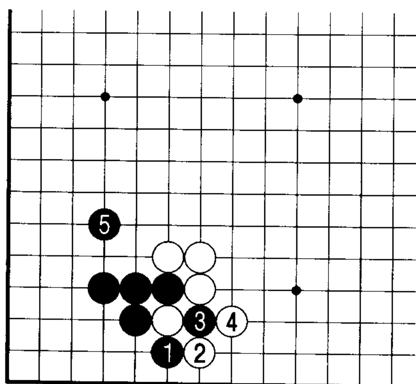
흑은 전도처럼 단수치지 않고 1로 날일자하는 수도 고려할 수 있다. 백2에는 흑3을 선수한 후 백4 때 흑5로 한칸 뛰는 것이 요령이다.



5도

5도(흑, 불만)

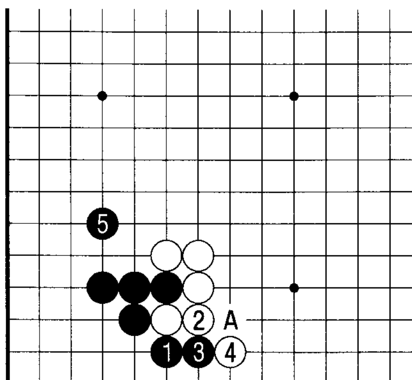
백1 때 흑2로 젖혀서 백 한점을 잡는 것은 의문이다. 이하 흑6까지 처리한 후 백7로 날일자하면 흑이 불리한 결말이다.



6도

6도(흑의 변화)

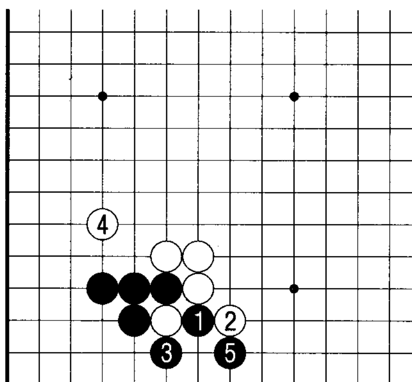
흑은 1로 2선에서 단수치는 수도 성립한다. 백은 2로 호구친 후 4에 막는 것이 요령이다. 흑5로 받기까지 3도의 기본 정석으로 환원된 모습이다.



7도

7도(백의 약점)

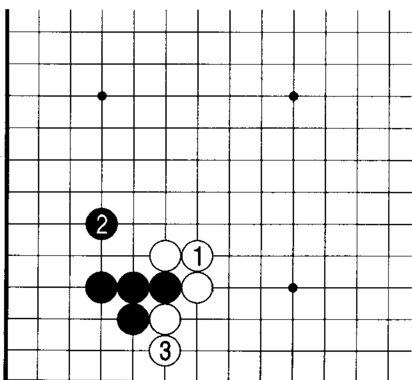
흑1로 단수쳤을 때 백2로 잇는다면 흑3, 백4를 선수한 후 5에 한칸 뛰는 것이 좋은 수순이다. 백으로선 A의 약점이 부담으로 남는다.



8도

8도(흑, 만족)

흑1로 단수쳤을 때 백2를 선수한 후 4로 손을 돌리는 것은 특별한 경우가 아니면 좋지 않다. 흑5로 젖히면 백은 실리의 손실이 크다.



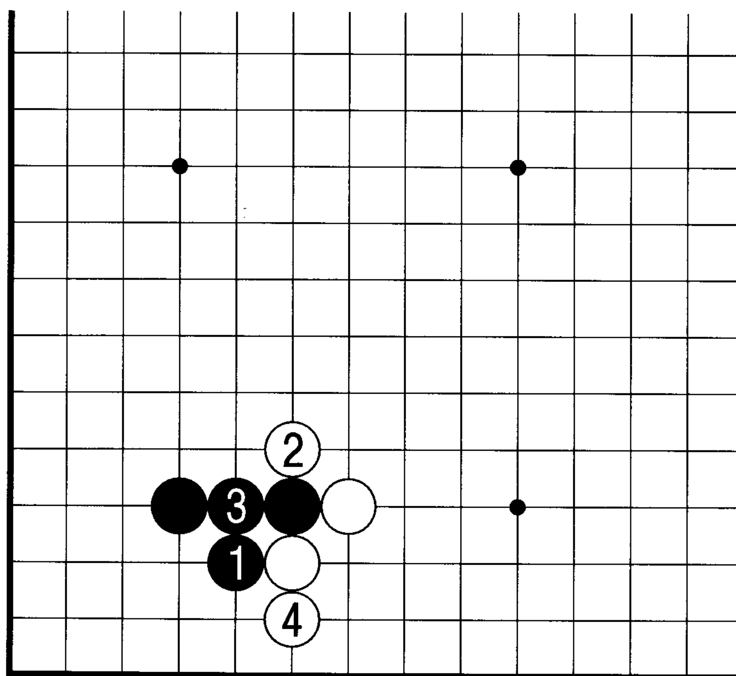
9도

9도(백, 만족)

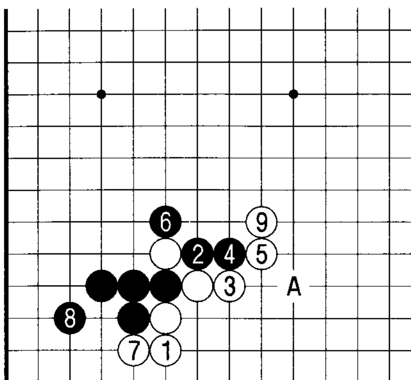
백1로 이엇을 때 곧장 흑2로 받는 것은 의문이다. 이때는 백3으로 내려서는 것이 실리상의 요점으로 백이 유리한 결말이다.

제 5 형

실리를 중시한 내려섬



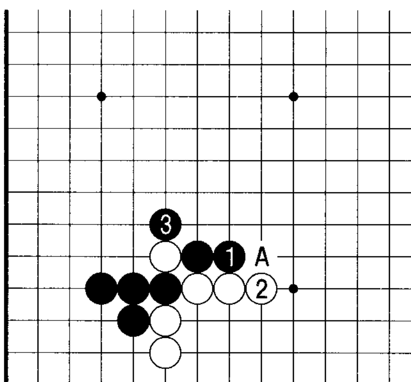
흑1로 호구쳤을 때 백2로 단수친 후 4에 내려선 수는 실리를 중시한 것이다. 백4로 내려선 이후의 변화를 살펴보기로 한다.



1도

1도(기본 정석)

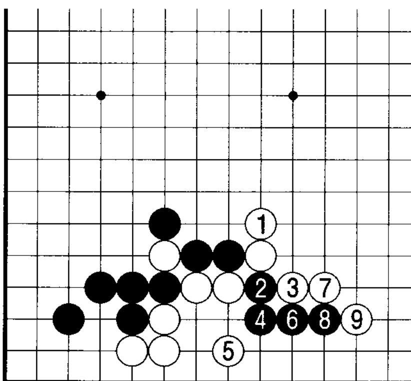
백1로 내려서면 흑2로 끊는 것이 가장 보편적인 수이다. 계속해서 백3으로 뻗고 이하 백9까지가 기본 정석인데 피차 불만없는 모습이다. 수순 중 백9로는 A로 호구치는 수도 성립한다.



2도

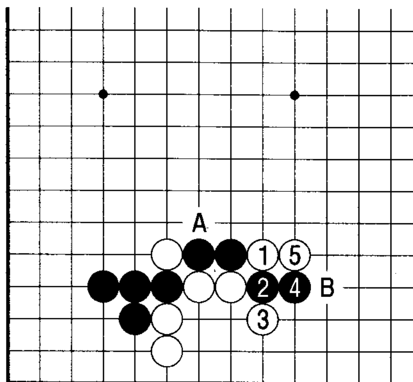
2도(백, 느슨)

흑1로 밀었을 때 백은 A에 젖히지 않고 2에 뻗는 수도 고려할 수 있다. 흑3으로 단수쳐서 형태가 일단락된 모습인데 백이 약간 느슨한 형태이다.


3도

3도(흑, 곤란)

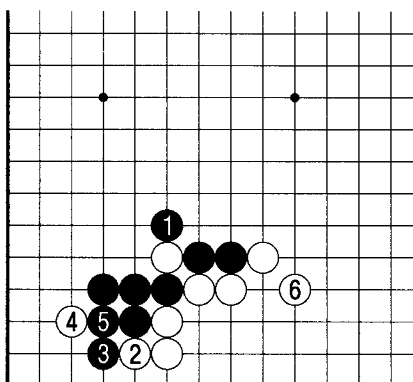
백1로 뻗었을 때 흑2로 끊는 수는 좋지 않다. 백은 3으로 단수친 후 5에 한칸 뛰는 것이 좋은 수순으로 이하 백9까지 공격하면 흑이 곤란한 모습이다.



4도

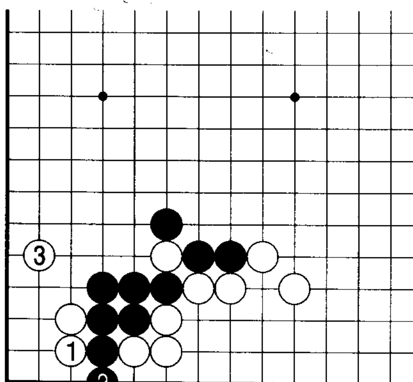
4도(맞보기)

백1로 두점머리를 두드렸을 때 흑2로 끊는다면 백은 3으로 단수친 후 5에 미는 것이 좋은 수순이다. 이후 백은 A와 B를 맞보기로 노려 유리한 형태이다.


5도

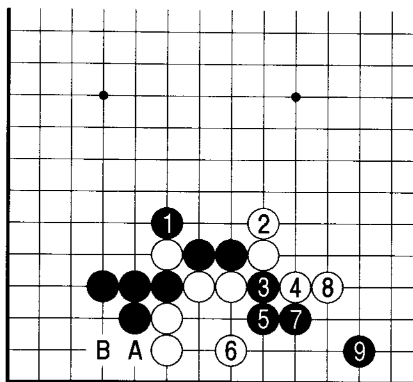
5도(귀의 뒷맛)

흑1로 단수치고 백2로 밀었을 때 흑3으로 곧장 막는 수는 좋지 않다. 백은 4로 들여다본 후 6으로 호구치는 것이 좋은 수순으로 귀에는 뒷맛이 남아 있다.


6도

6도(백, 삶)

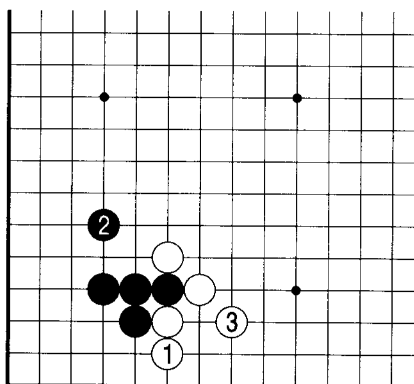
귀의 뒷맛이란 백1·3으로 움직이는 수단을 말한다. 흑이 이 백을 잡기는 힘들다. 그러나 백도 움직이는 시기를 잘 선택해야 한다.



7도

7도(수순착오)

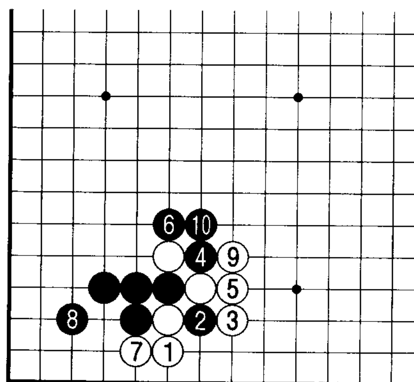
흑1로 단수쳤을 때 백이 A를 선수하지 않고 곧장 2로 뻗는 것은 수순착오이다. 이때는 흑3으로 끊는 것이 강수로 이하 흑9까지 백이 불리한 결말이다. 뒤늦게 백A로 둔다면 흑은 B로 막을 것이다.



8도

8도(흑, 불만)

백1로 내려섰을 때 단순하게 흑2로 한칸 뛰는 것은 좋지 않다. 백은 3으로 호구치는 것이 좋은 수로 흑이 불리한 결말이다.



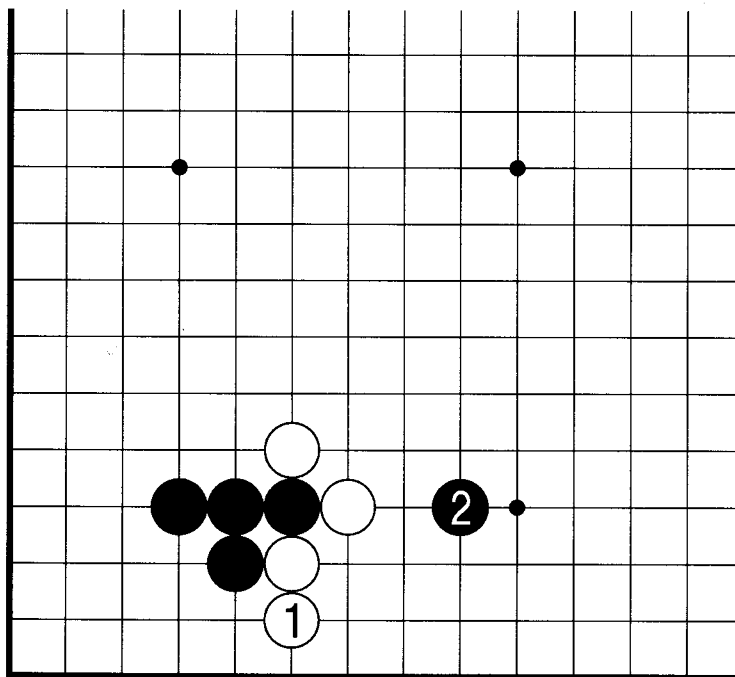
9도

9도(백, 만족)

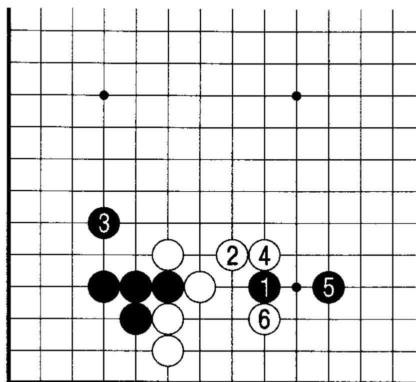
백1로 내려섰을 때 흑2로 끊는 수 역시 찬성할 수 없다. 백3으로 단수쳤을 때 흑4·6이면 백 한점을 잡을 수 있지만 이하 흑10까지 흑이 불리한 갈림이다.

제 6 형

적극적인 다가섬

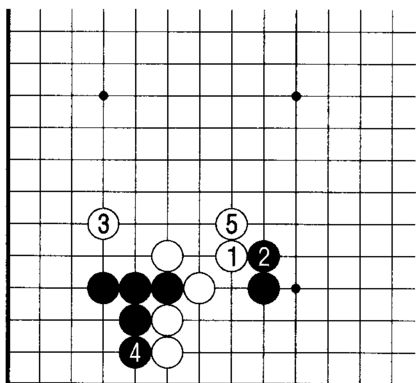


백1로 내려섰을 때 위쪽을 끊지 않고 흑2로 다가서는 수는 적극적인 수단이다. 흑2로 다가선 이후의 변화를 검토해 보기로 한다.


1도

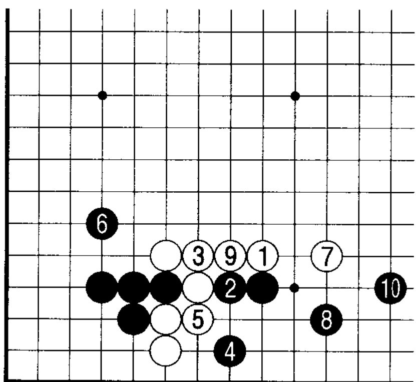
1도(정석)

흑1 때 백2로 호구치는 것은 가장 간명한 수단이다. 계속해서 흑3으로 한칸 뛰고 백4 이하 6까지가 기본 정석이다.


2도

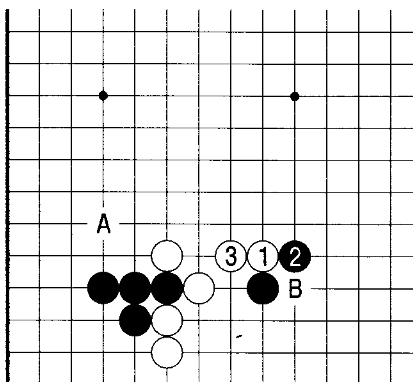
2도(흑, 불만)

백1로 호구쳤을 때 흑2로 응수하는 것은 좋지 않다. 백은 3으로 날일자해서 귀를 봉쇄하는 것이 호착으로 흑4를 기다려 백5에 뻗으면 백이 유리하다.


3도

3도(또 다른 정석)

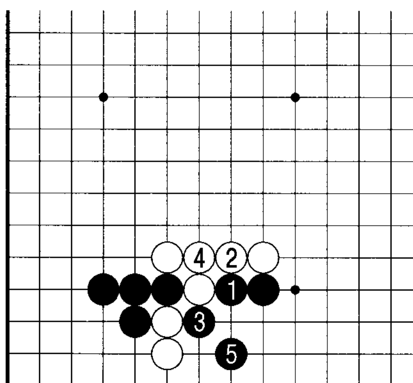
백은 1로 붙이는 수도 성립한다. 계속해서 흑은 2로 치받고 백3 때 흑4로 한칸 뛰는 것이 좋은 수순이다. 이하 흑10까지가 기본 정석인데 흑이 발빠른 진행이다.



4도

4도(흑, 불만)

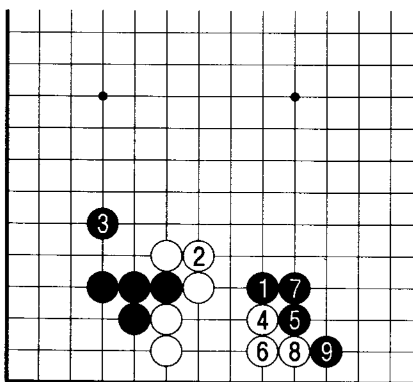
백1로 붙였을 때 곧장 흑2로 젖히는 것은 의문이다. 백은 3으로 연결한 후 A와 B를 맞보기로 해서 전혀 불만없는 결말이다.



5도

5도(흑, 만족)

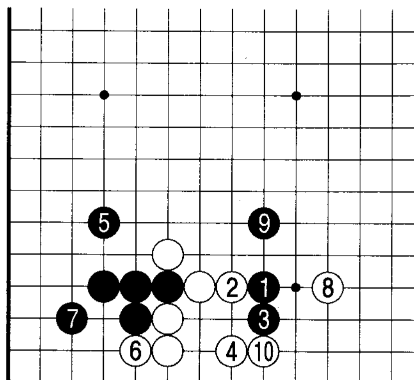
흑1로 치받았을 때 백2로 막는 것은 좋지 않다. 흑3으로 단수친 후 5에 호구치면 귀의 실리가 커서 이 결과는 백이 불리하다.



6도

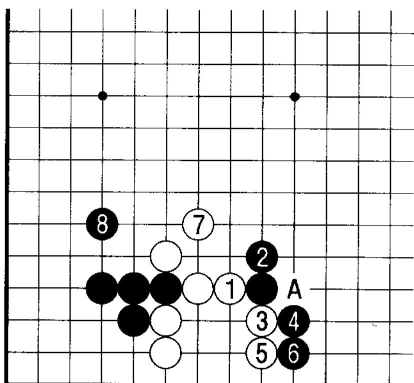
6도(백, 무거움)

흑1로 다가섰을 때 백2로 잇는 것은 무거운 수이다. 흑3으로 받으면 백은 4로 붙여 수습하는 정도인데 이하 흑9까지 백이 불리한 결말이다.


7도

7도(흑, 충분)

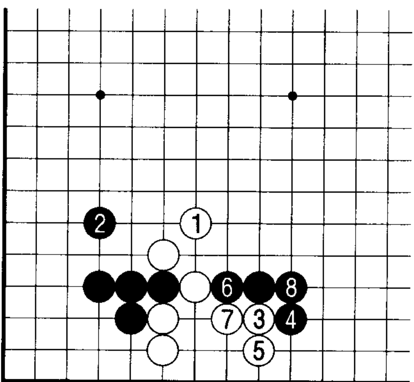
흑1 때 백은 2로 치받는 수도 고려할 수 있다. 그러나 흑3으로 내려서면 백4가 불가피한 만큼 약간 위축된 모습이다. 이하 백10까지 흑이 약간 유리한 결말이다.



8도

8도(강경책)

백1 때 A의 축이 유리하다면 흑은 2로 올라서는 수도 고려할 수 있다. 계속해서 백3으로 젖힌다면 강력하게 흑4·6으로 막는 것이 강수. 흑8까지의 결말은 흑이 유리하다.

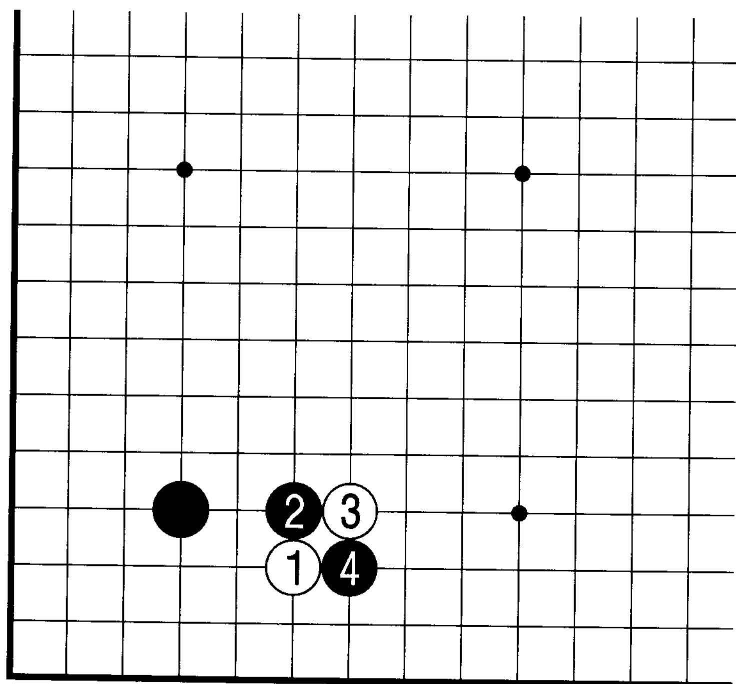

9도

9도(흑, 충분)

백1로 호구치는 수 역시 찬성할 수 없다. 흑은 2로 한칸 뛰어 귀를 지킨 후 백3 때 흑4 이하 8까지 처리하는 것이 좋은 수순이다.

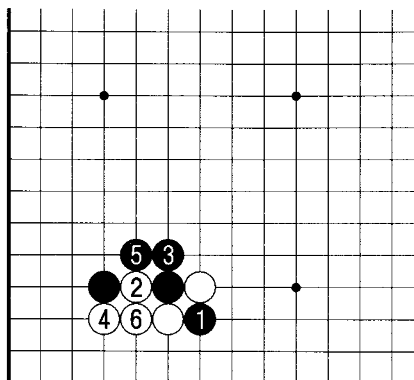
제 7 형

붙여 끊음



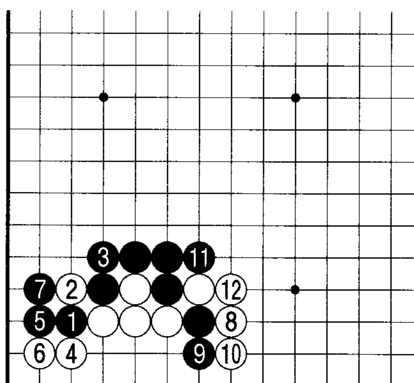
백1·3으로 젖혔을 때 흑4로 끊은 것은 한점을 사석으로 삼아 형태를 결정짓겠다는 뜻이다. 그럼 흑4 이후의 변화를 검토해 보기로 한다.

제7형


1도

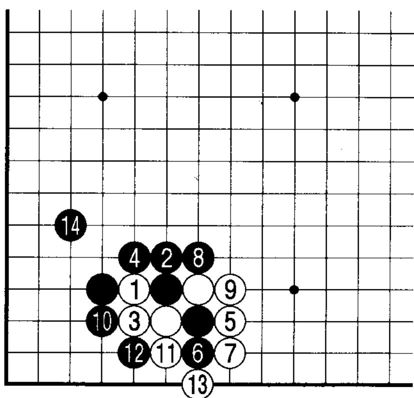
1도(정석)

흑1로 끊었을 때 백2로 단수친 후 4에 호구친 수는 귀의 실리를 중시하고자 할 때 가장 쉽게 떠올릴 수 있는 수순이다. 계속해서 ……


2도

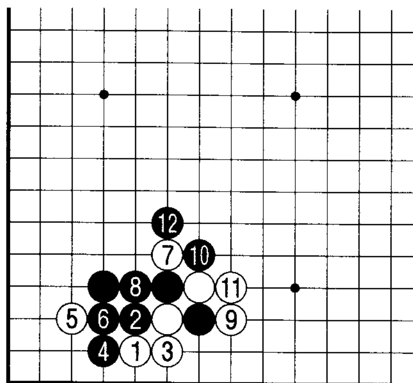
2도(호각의 갈림)

전도에 계속해서 흑은 1로 젖히는 것이 좋다. 흑1로 젖히면 백은 2·4·6을 선수한 후 8로 단수쳐서 흑돌을 잡게 되는데 이하 백12까지가 기본 정석이다. 쌍방 불만없는 호각의 갈림이다.


3도

3도(흑, 만족)

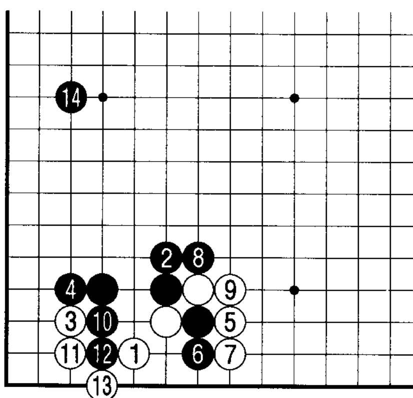
백1로 단수친 후 이하 흑4까지 진행되었을 때 곧장 백5로 단수치는 것은 좋지 않다. 흑6으로 키워 죽인 후 이하 흑14까지 사석처리하면 이 결과는 흑이 유리하다.



4도

4도(마늘모)

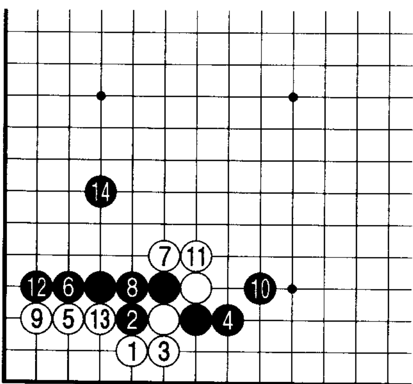
흑이 끊었을 때 백은 1로 마늘모하는 수도 성립한다. 계속해서 흑2로 단수친 후 4에 막은 것은 가장 알기 쉬운 수순인데 이하 흑12까지가 기본형이다. 흑으로선 귀에 뒷맛이 남아 있다는 것이 마음에 걸린다.



5도

5도(세력을 중시)

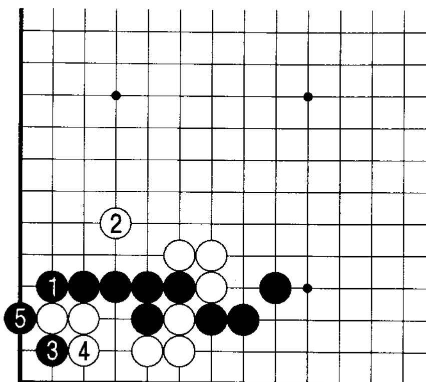
백1 때 흑2로 뻗은 것은 세력을 중시한 수이다. 계속해서 백3으로 날일자한다면 흑4로 막은 후 백5 때 흑6 이하 14까지 처리해서 충분히 둘 수 있는 형태이다.



6도

6도(흑의 강수)

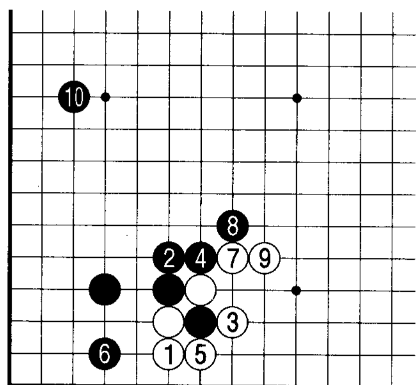
백1로 마늘모했을 때 흑은 2로 단수친 후 4에 뻗는 강수도 성립한다. 계속해서 백은 5에 날일자해서 삶을 강구하게 되는데 이하 흑14까지 중앙전이 관건이다.



7도

7도(백, 무리)

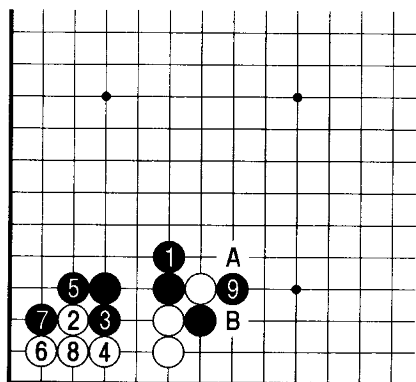
전도의 수순 중 흑1로 막았을 때 백2로 역습을 가하는 것은 성립하지 않는다. 흑은 3으로 붙인 후 5에 넘는 것이 수순으로 귀의 백이 잡힌 모습이다.



8도

8도(정석)

흑이 끊었을 때 백은 1로 내려서는 수도 성립한다. 계속해도 흑도 2로 뻗고 백3 이하 흑10까지가 기본형인데 피차 불만 없는 기본 정석이다.



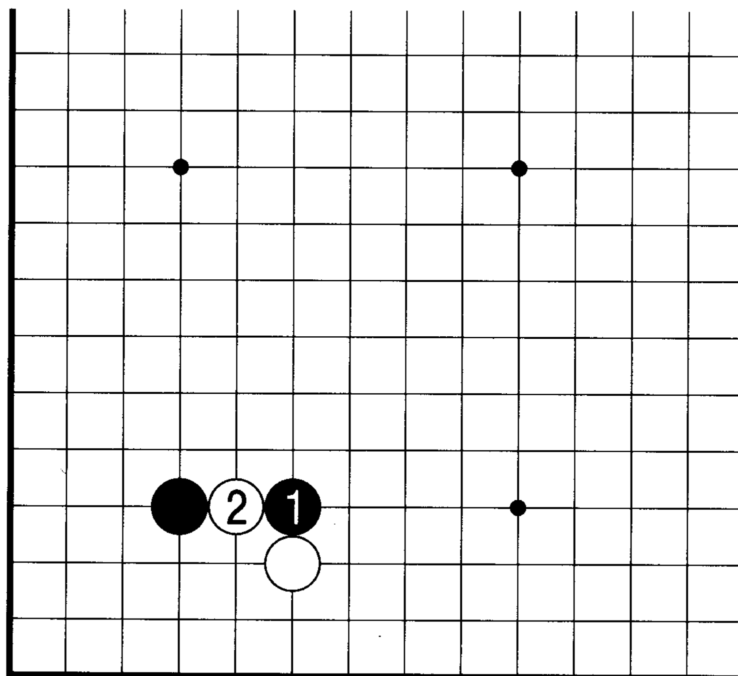
9도

9도(흑, 만족)

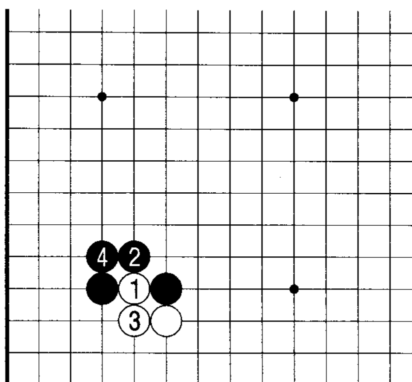
흑1로 뻗었을 때 백2로 3·三 침입하는 것은 의문수이다. 흑은 3으로 찌른 후 이하 백8까지 선수하는 것이 좋은 수순으로 흑9로 단수쳐서 흑이 유리하다. 축이 불리하다면 흑은 A에 씌우든지 B에 뻗게 된다.

제 8 형

끼움

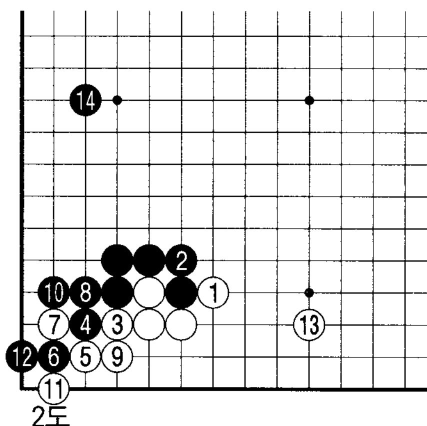


흑1로 붙였을 때 백2로 끼우는 수는 쉽게 형태를 결정지어 주지 않겠다는 뜻이다. 단 백2처럼 끼우는 수는 축이 유리해야만 가능하다.


1도

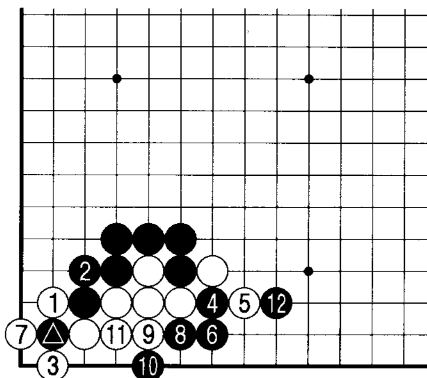
1도(정석)

백1로 끼우면 흑2로 단수치는 것이 가장 보편적이다. 계속해서 백3으로 이을 때 흑도 4에 잇는 것이 수순이다. 계속해서 ……


2도

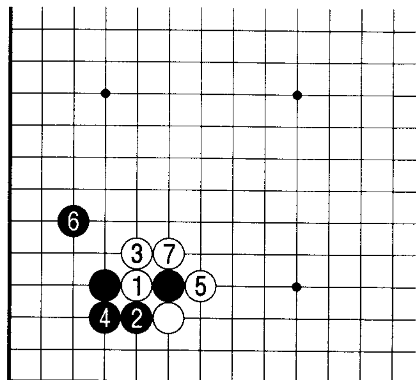
2도(호각의 갈림)

전도에 계속해서 백은 1로 단수친 후 3으로 미는 것이 좋은 수순이다. 계속해서 흑4로 젖히고 이하 흑14까지가 기본형인데 피차 불만없는 기본 정석이다.


3도

3도(백, 불만)

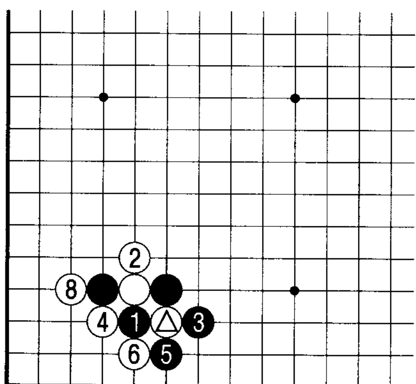
전도의 수순 중 흑▲로 이단 젖혔을 때 백1·3으로 단수쳐서 흑 한점을 잡는 것은 좋지 않다. 흑은 4로 끊는 것이 강수로 백5에는 이하 흑12까지 대응해서 백이 좋지 않다.



4도

4도(백, 만족)

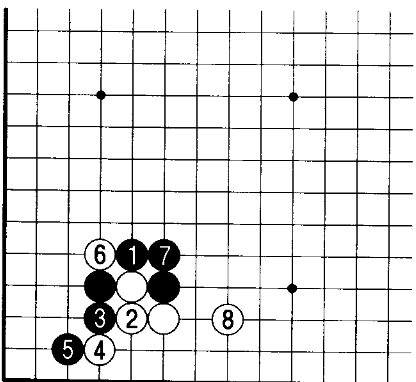
백1로 끼웠을 때 흑2로 단수치는 것은 의문이다. 백3 때 흑은 4에 잇는 정도인데 백5로 단수쳐서 흑 한점이 축으로 잡히고 만다. 이하 백7까지 흑이 불리한 결말이다.



5도 ❼…△

5도(흑, 불만)

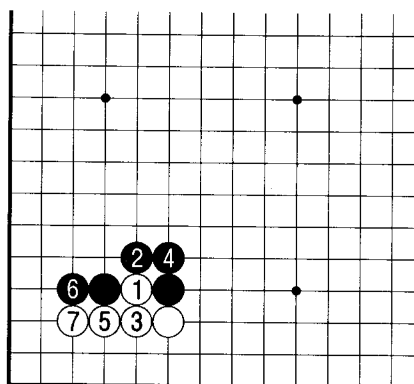
흑1로 끊은 후 3으로 단수치는 변화이다. 이때는 백4로 단수치는 것이 좋은 수순이다. 흑5에는 백6을 선수한 후 백8로 단수쳐서 백이 유리하다.



6도

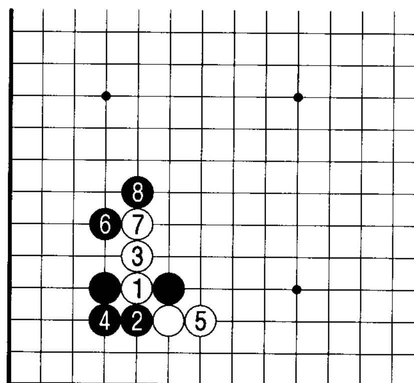
6도(복잡한 싸움)

흑1로 단수친 후 백2 때 흑3으로 막는 것은 주변 흑이 강할 때 고려할 수 있는 수단이다. 계속해서 백은 4에 젖힌 후 6으로 끊게 되는데 흑7, 백8까지 복잡한 싸움이 예상된다.


7도

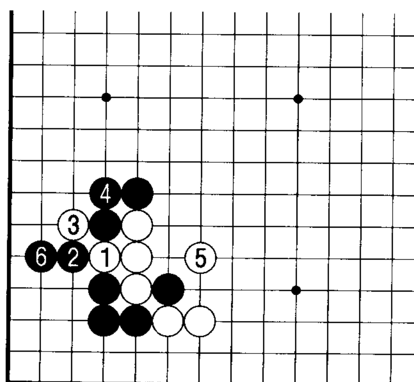
7도(백, 만족)

백1·3 때 흑4로 잇는 것은 좋지 않다. 백은 5·7로 귀의 실리를 차지하는 것이 좋은 수순으로 흑 모양엔 단점이 남아 있는 만큼 이 결과는 백이 유리하다.


8도

8도(흑, 만족)

축이 불리할 때 백1로 끼우는 것은 의문이다. 흑은 2로 단수친 후 4에 잇는 것이 좋은 수순으로 백5로 뻗을 수밖에 없을 때 흑6으로 씌우는 호착이 준비되어 있다.

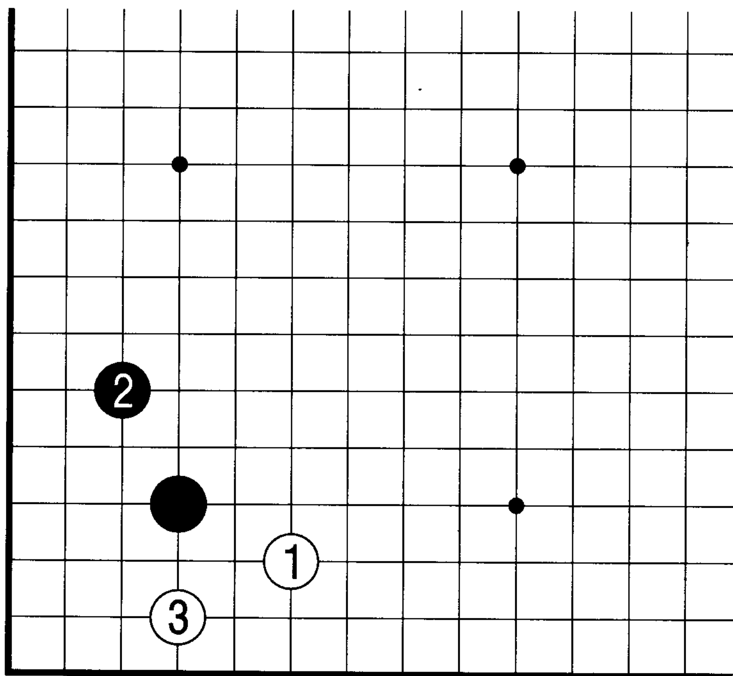

9도

9도(흑, 유리)

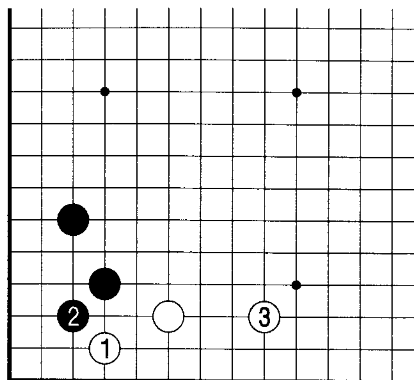
전도에 계속해서 백은 1·3을 선수한 후 5에 장문씌워 흑 한 점을 잡는 정도인데 흑6으로 뻗어 흑의 실리가 돋보이는 결과이다.

제 9 형

날일자 받음



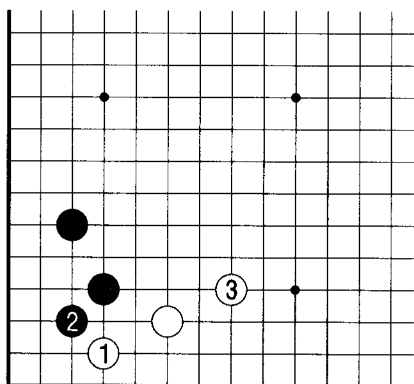
백1로 걸쳤을 때 흑2의 날일자 받음은 가장 견실한 응수법이다. 계속해서 백3으로 날일자한 이후의 변화를 검토해 보기로 한다.



1도

1도(기본 정석)

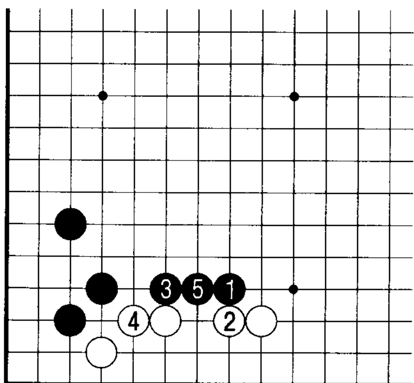
백1로 날일자했을 때 흑2로 받은 것은 귀의 실리를 중시한 수이다. 백도 3으로 두칸 벌려 안정하게 되는데 실전에 흔히 등장하는 기본 정석이다.



2도

2도(고저장단)

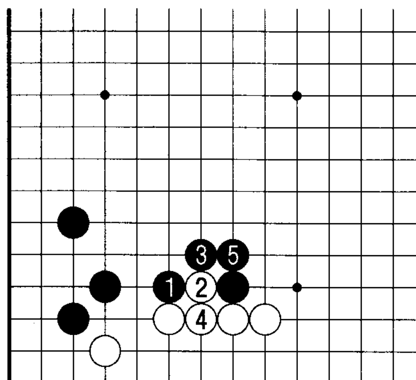
백1, 흑2 때 백은 3으로 날일자해서 지키는 수도 가능하다. 전도와 달리 백3은 중앙을 중시한 수라고 할 수 있다.



3도

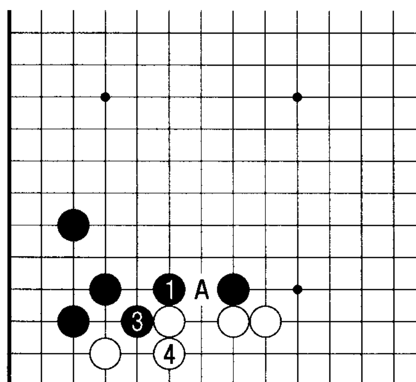
3도(후속수단)

1도의 기본 정석이 이루어지고 난 후 흑에겐 1로 어깨짚어 활용하는 수단이 남아 있다. 백2로 받을 수밖에 없을 때 흑3으로 붙이면 중앙을 봉쇄할 수 있다.


4도

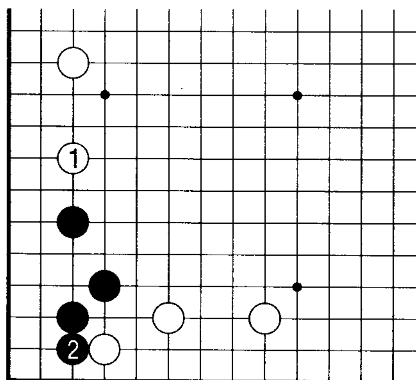
4도(흑의 응수법)

흑1로 붙였을 때 백2·4로 끼워 잇는 수도 생각할 수 있다. 이때는 흑5로 잇는 것이 좋은 응수법이다. 이 수로 인해 백은 봉쇄된 모습이다.


5도 ②··· 손뺌

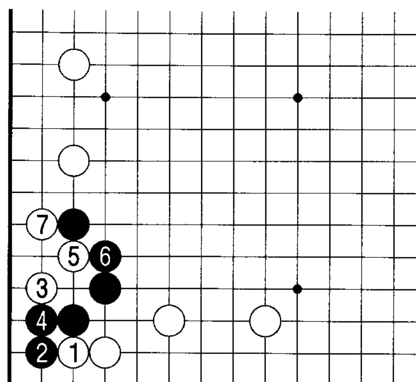
5도(선수활용)

흑1로 붙였을 때 백은 특별한 경우가 아니면 손을 빼지 않는 것이 좋다. 백이 다른 큰 곳에 손을 돌린다면 흑3으로 호구치는 것이 호착이다. 백4가 불가피한 만큼 흑이 유리한 형태이다. 경우에 따라 백4로는 A도 가능하다.


6도

6도(흑의 수비)

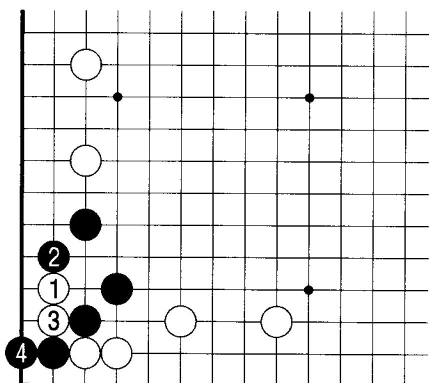
1도의 기본 정석이 이루어지고 난 후 백은 1로 다가서는 것이 귀의 뒷맛 관계상 선수가 될 가능성이 높다. 백1로 다가서면 흑은 2로 귀를 지키는 것이 견실하다.



7도

7도(흑, 미생마)

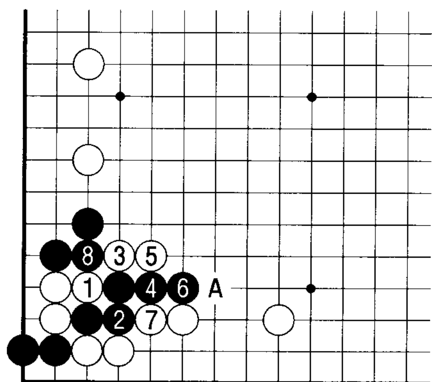
백의 다가섬에 대해 흑이 손을 빼면 백1로 민 후 흑2 때 백3으로 치중하는 수가 성립한다. 흑4로 잇는다면 이하 백7까지 흑의 근거가 박탈당한다.



8도

8도(흑의 반발)

백1 때 흑2의 마늘모는 흑이 축이 유리할 때 고려할 수 있는 반발수단. 계속해서 백3으로 끊는다면 흑4로 내려서는 수가 준비되어 있다.



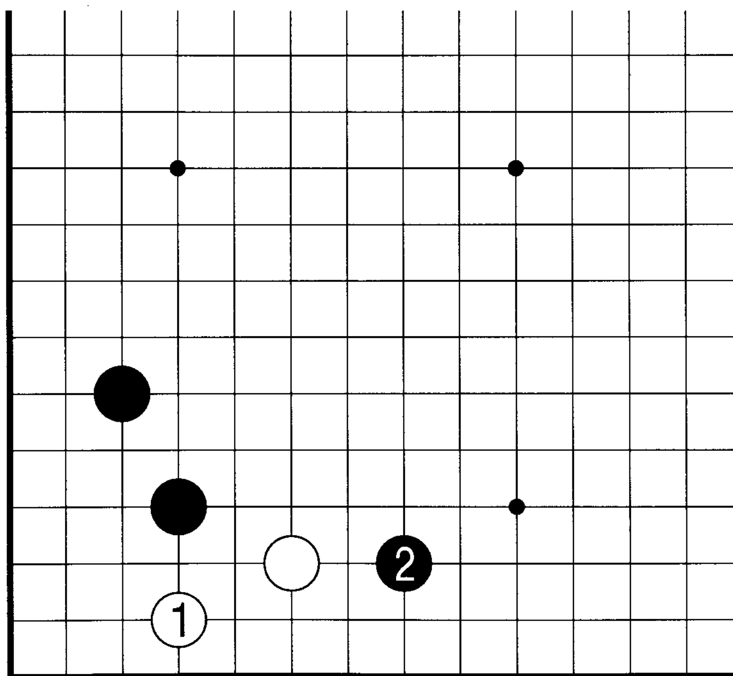
9도

9도(축이 관건)

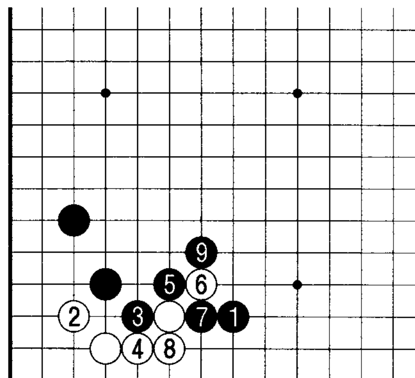
전도에 계속해서 백은 1로 단수친 후 3·5로 응수하게 되는데 이하 흑8까지 진행되고 난 후 A의 축 성립여부가 유불리를 판가름하게 된다.

제 10 형

변과 중앙을 중시한 다가섬

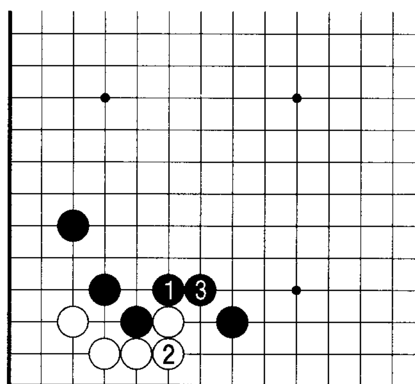


백1로 날일자했을 때 귀를 지키지 않고 흑2로 협공한 것은 변과 중앙을 중시한 수이다. 그럼 흑2 이후의 변화를 검토해 보기로 한다.


1도

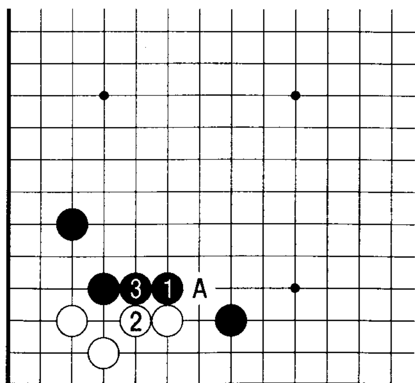
1도(정석)

흑1로 협공하면 백은 기세상 2로 3·三 침입하는 것이 좋다. 계속해서 흑3으로 마늘모 붙이고 5에 호구친 것은 예정된 수순으로 이하 흑9까지가 기본 정석이다.


2도

2도(흑, 견실)

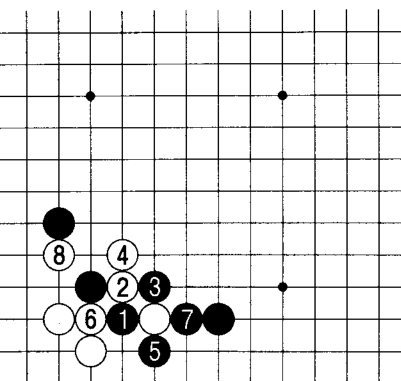
흑1로 호구쳤을 때 단순하게 백2로 잇는 수도 고려할 수 있다. 그러나 흑3으로 뻗고 나면 더이상 활용의 여지가 없다는 것이 백의 불만이다.



3도

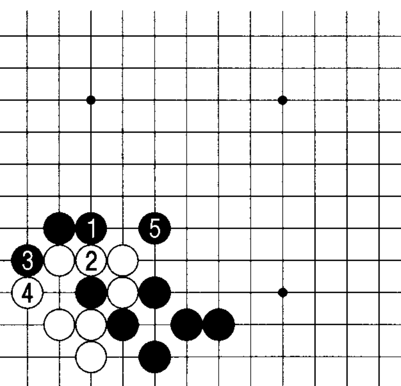
3도(백의 변화)

흑은 단순히 흑1로 붙이는 수도 생각할 수 있다. 이때는 백2, 흑3을 선수한 후 손을 빼는 것이 요령이다. 이후 백은 A의 젖힘을 노리게 된다.


4도

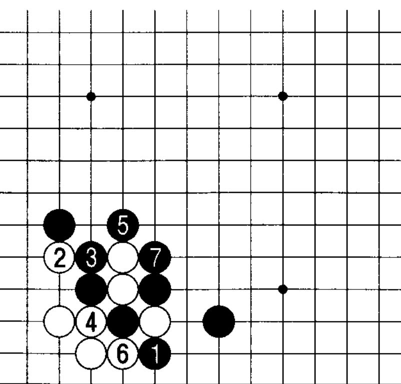
4도(백의 반발)

흑1로 마늘모 붙였을 때 백2로 되젖힌 것은 쉽게 형태를 결정짓지 않겠다는 뜻이다. 이때는 흑3·5로 단수쳐서 백 한점을 잡는 것이 좋다. 이하 백8까지 진행되고 난 후 ……


5도

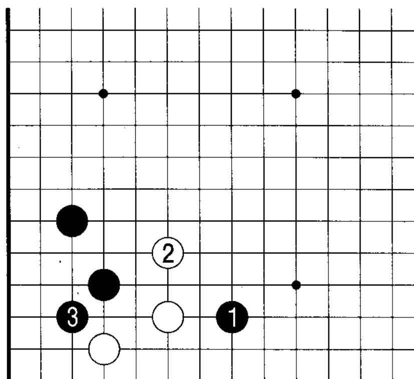
5도(흑, 두터움)

전도 이후 흑에겐 1로 들여다본 후 3으로 젖히는 활용수단이 남아 있다. 백4로 막을 수밖에 없을 때 흑5로 씌우면 흑의 두터움이 돋보인다.


6도

6도(흑, 충분)

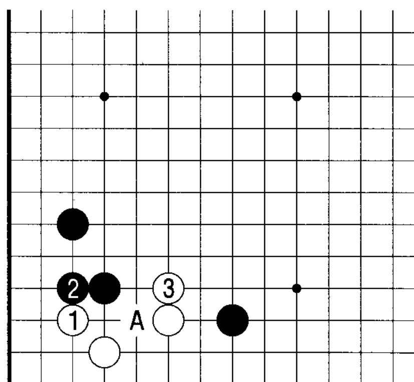
흑1로 단수쳤을 때 곧장 백2로 붙인다면 흑3으로 뚫는 것이 좋은 수이다. 백4로 단수친다면 흑5에 호구친 후 7로 중앙을 봉쇄하는 것이 수순이다. 이 결과는 흑의 두터움이 돋보인다.



7도

7도(백, 불만)

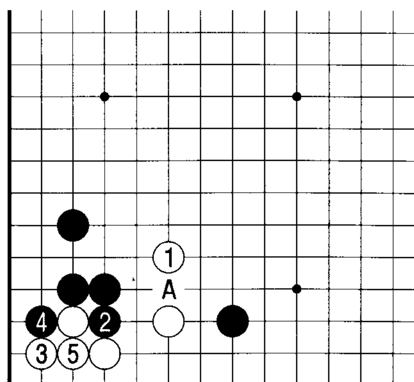
흑1로 협공했을 때 곧장 백2로 한칸 뛰어 중앙진출을 시도하는 것은 좋지 않다. 흑3으로 지키면 이 결과는 백이 미생마가 되어 흑이 유리하다.



8도

8도(백, 만족)

백1로 마늘모했을 때 흑이 A에 붙이지 않고 2로 받는 것은 좋지 않다. 백은 3으로 뻗어 중앙으로 진출하는 것이 호착으로 흑이 불리한 결말이다.



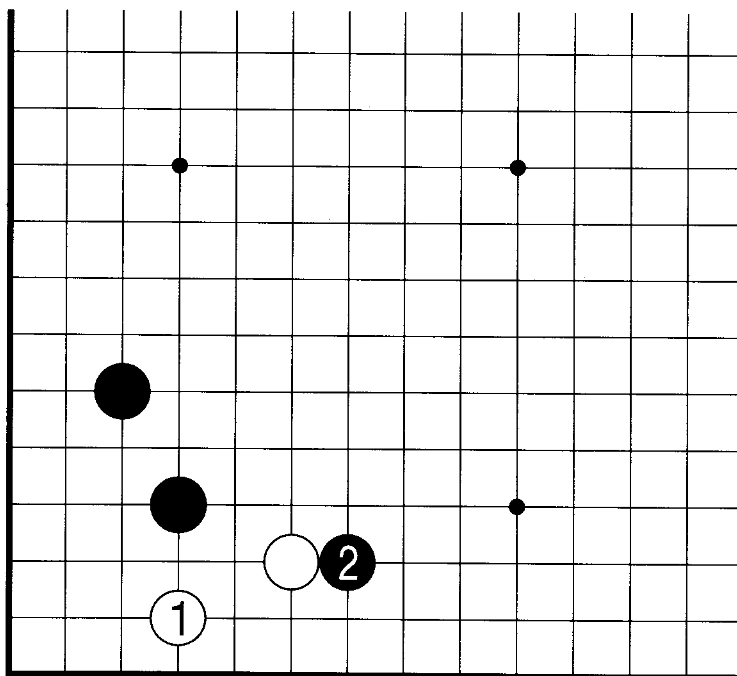
9도

9도(백의 약점)

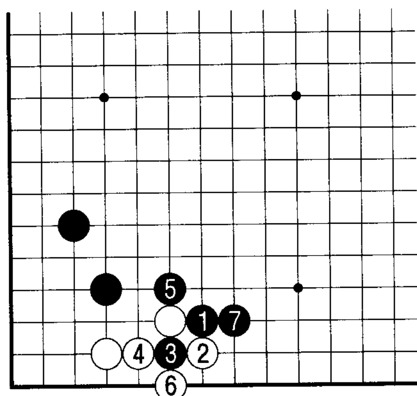
백1로 한칸 뛰어 중앙진출을 시도하는 것은 뒷맛관계상 좋지 않다. 흑은 2·4를 선수한 후 나중에 A에 끼워 절단하는 수를 노리게 된다.

제 11형

옆구리 붙임



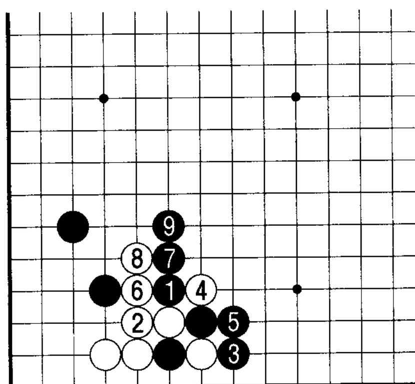
백1로 날일자했을 때 흑2로 붙이는 수는 근래에 와서 개발된 수법이다. 귀보다는 변과 중앙을 중시하겠다는 것이 흑2로 붙인 의도이다.



1도

1도(간명한 정석)

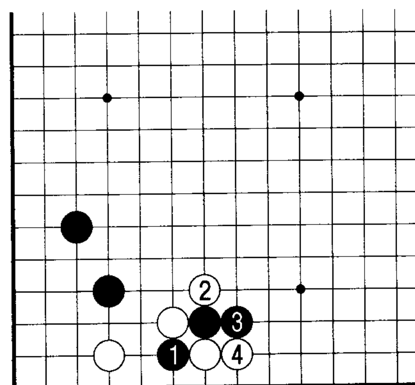
흑1로 붙였을 때 백2로 젖힌 것은 하나의 응수방법이다. 계속해서 흑3으로 끊은 것이 맥점이며 백4는 간명을 기한 것이다. 이하 흑7까지가 기본 정석이다.



2도

2도(백, 불만)

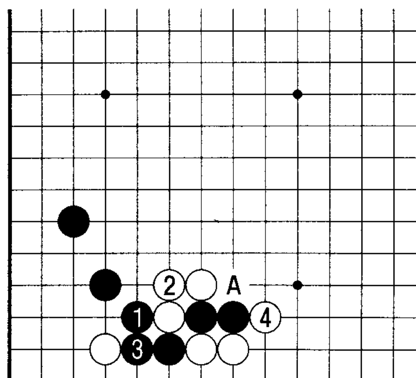
흑1로 단수쳤을 때 전도처럼 따내지 않고 백2로 잇는 것은 좋지 않다. 흑3으로 단수치면 백4 이하 8까지 외곽을 돌파할 수밖에 없는데 흑에게 허용한 세력이 막강하다.



3도

3도(축과 연관)

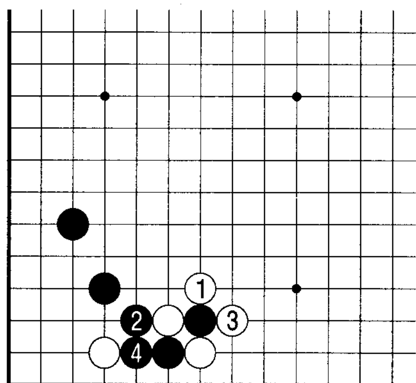
흑1로 끊었을 때 축이 유리하다면 백2로 단수친 후 4로 미는 수도 성립한다. 이와 같은 수단은 귀의 실리를 내주는 대신에 중앙을 중시하겠다는 뜻이다.



4도

4도(정석)

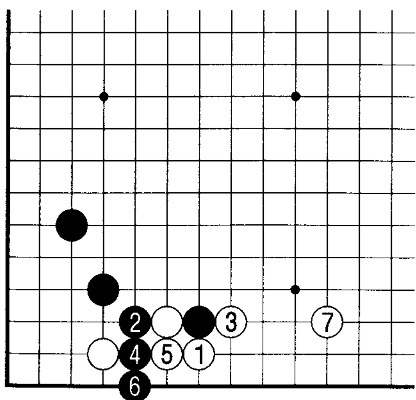
전도 이후 흑은 1로 단수친 후 3으로 이어 귀의 실리를 차지하는 것이 수순이다. 백은 4로 단수쳐서 흑 두점을 취하게 되는데 장차 A의 축머리 활용여부가 관건으로 떠오른다.



5도

5도(흑, 불만)

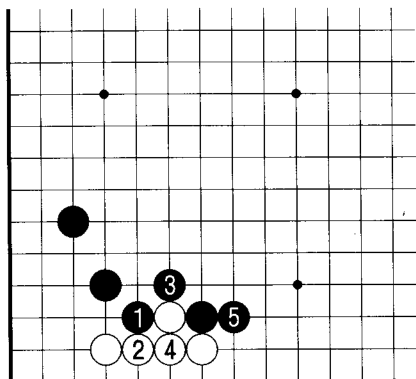
백1로 단수쳤을 때 곧장 2로 단수치는 것은 백3으로 따내게 해서 좋지 않다. 흑4로 이으면 귀를 차지할 수 있지만 전도처럼 축머리를 활용할 수 없다는 것이 불만이다.



6도

6도(정석)

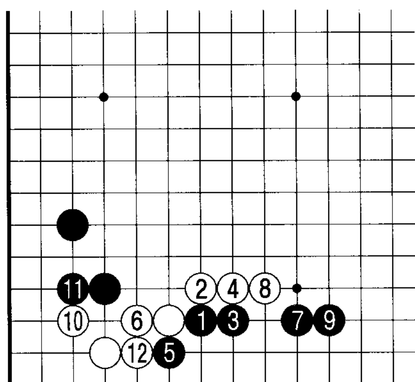
백1로 젖혔을 때 흑은 2로 마늘모 붙이는 수도 가능하다. 이때는 백3으로 단수치는 것이 요령으로 이하 백7까지가 기본 정석이다.



7도

7도(백, 불만)

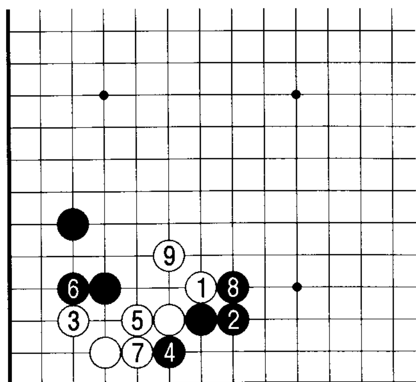
흑1 때 백2로 연결을 모색하는 것은 좋지 않다. 흑3으로 단수치는 것이 기분 좋은 선수활용으로 흑5로 뻗어 흑이 두텁다.



8도

8도(신정석)

흑1로 붙였을 때 중앙을 중시하고 싶다면 백2로 젖히는 수도 성립한다. 계속해서 흑3으로 뻗고 이하 백12까지가 기본 정석이다.



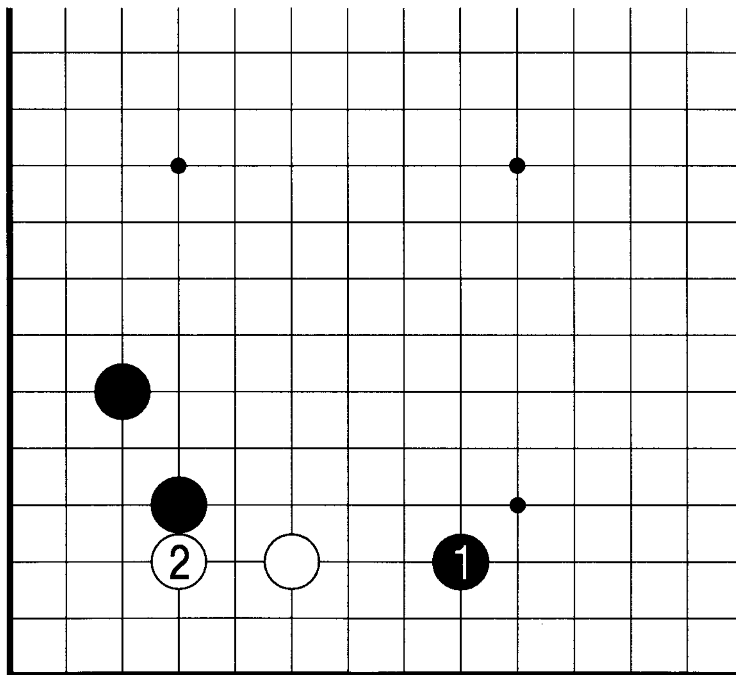
9도

9도(호각)

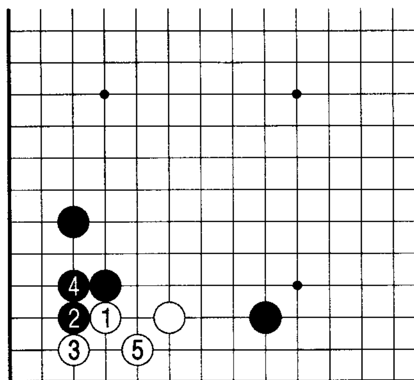
백1, 흑2 때 곧장 백3으로 마늘모하는 수도 성립한다. 계속해서 흑4로 젖힌 것은 기분 좋은 선수활용으로 이하 백9까지가 기본 정석이다.

제 12 형

붙여서 수습

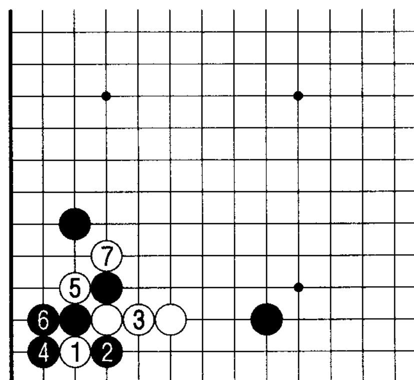


좌하귀의 형태는 백이 한수 손을 빼서 나타난 모양이다. 흑1로 바짝 다가선 것은 공격의 급소. 계속해서 백2로 붙인 것은 수습의 요령인데 이후의 변화가 관건이다.


1도

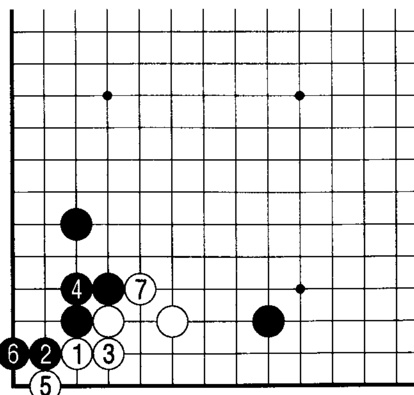
1도(기본 정석)

백1로 붙이면 흑은 2로 젖히는 한수이다. 계속해서 백3으로 되젖힌 수가 수습의 요령이며 흑4는 간명을 기한 것이다. 백5로 호구치기까지 정석이 일단락된다.


2도

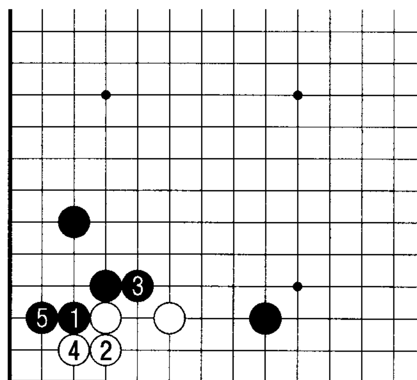
2도(흑, 불만)

백1로 젖혔을 때 흑2·4로 단수쳐서 백 한점을 잡는 것은 좋지 않다. 백5·7로 단수쳐서 흑 한점을 제압하면 흑이 불리한 결말이다.


3도

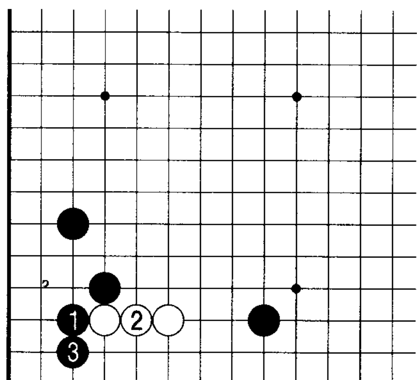
3도(백, 충분)

백1로 젖혔을 때 흑2로 이단젖힌 것은 극단적인 실리지향의 수이다. 이때는 백3으로 이은 후 이하 백7까지 처리해서 백이 유리하다.


4도

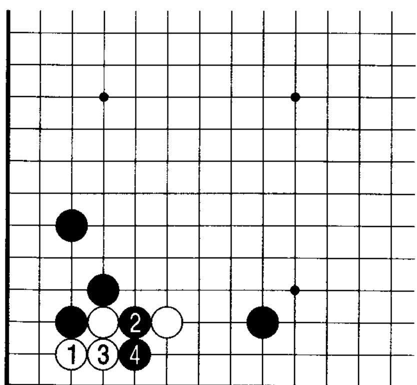
4도(흑, 만족)

흑1로 젖혔을 때 자신의 단점을 두려워한 나머지 백2로 물러서는 것은 좋지 않다. 흑3이 형태상의 급소로 백4, 흑5까지 백이 불리하다.


5도

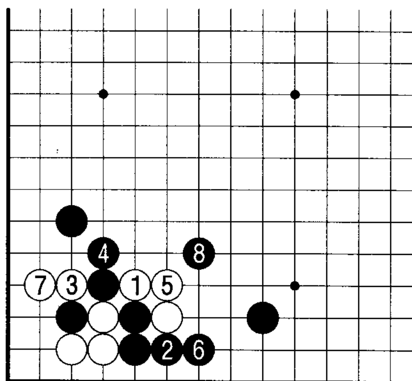
5도(백, 불만)

흑1로 젖혔을 때 백2로 잇는 수 역시 비능률적인 모습이라 좋지 않다. 흑3으로 뻗으면 백 석점이 무겁게 공격받는 만큼 백이 불리하다.


6도

6도(강력한 절단)

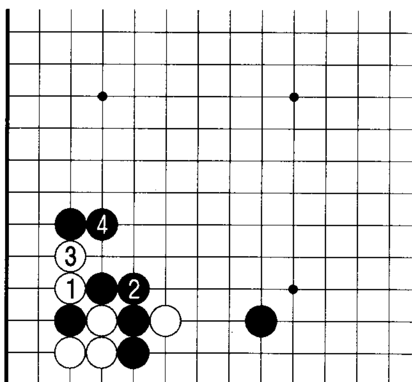
백1로 되젖혔을 때 흑2로 단수친 후 4에 막은 것은 변과 중앙을 중시하겠다는 강력한 의사 표현이다. 계속해서 ……



7도

7도(정석)

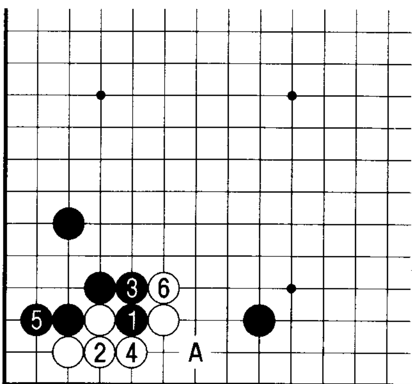
전도 이후 백은 1로 끊어 사석으로 활용하는 것이 좋은 수이다. 계속해서 흑2로 밀고 이하 흑8까지가 기본 정석인데 피차 불만없는 갈림이다.



8도

8도(백, 불만)

백이 전도처럼 사석처리하지 않고 곧장 1로 단수치는 것은 흑2로 잇게 해서 좋지 않다. 백3, 흑4까지의 진행을 예상할 때 더이상 활용의 여지가 없다는 것이 전도와의 큰 차이점이다.



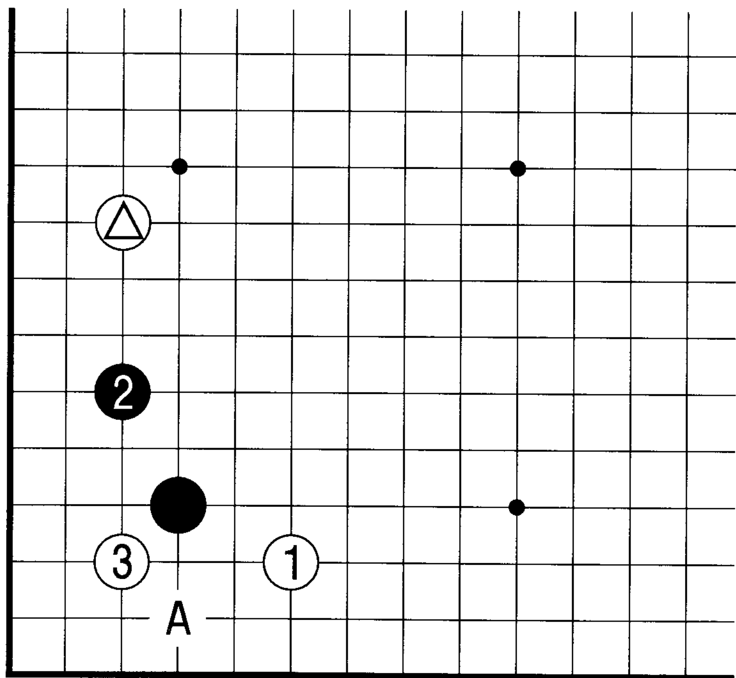
9도

9도(경우에 따라)

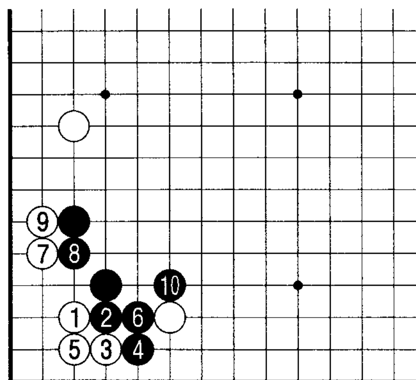
흑1로 단수친 후 3으로 잇는 수단은 경우에 따라 가능한 수이다. 그러나 이하 백6까지 진행되고 나면 오른쪽 흑 한점이 공격받을 가능성이 있다는 것이 흑의 고민거리이다. 수순 중 백6으로는 A도 가능하다.

제 13 형

적극적인 3·三 침입

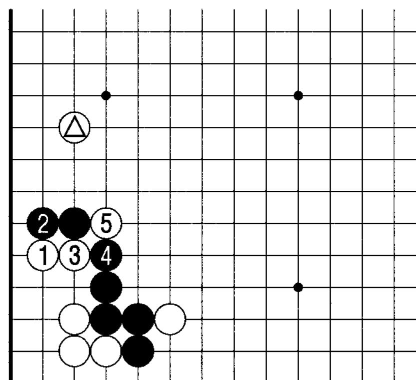


백1, 흑2 때 백3으로 3·三 침입한 것은 흑의 근거를 빼앗아 중앙으로 내몰겠다는 뜻이다. 이와 같은 적극전법은 백△처럼 백돌이 미리 선점해 있을 때 가능한 수이다. 백△가 없다면 백은 A로 날일자하는 정도이다.


1도

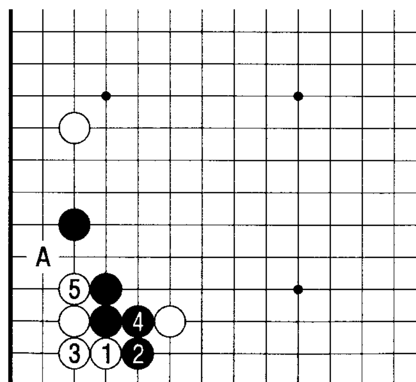
1도(정석)

백1로 3·三 침입하면 흑은 기세상 2로 막을 곳이다. 계속해서 백3으로 젖히고 이하 흑10까지가 기본형으로 피차 불만없는 갈림이다.


2도

2도(흑, 곤란)

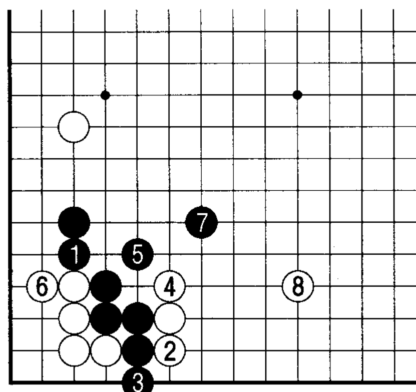
백1로 날일자했을 때 곧장 흑2로 막는 것은 좋지 않다. 이때는 백3·5로 나가 끊는 것이 강력한 수로 백△가 대기하고 있는 만큼 흑이 곤란한 모습이다.



3도

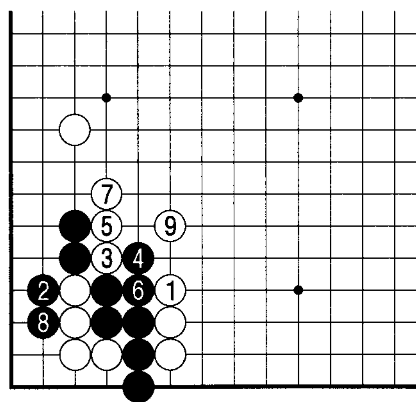
3도(백의 변화)

백1·3으로 젖혀 잇고 흑2·4까지 진행되었을 때 백A로 날일자하지 않고 백5로 밀어간 수는 책략을 내포한 수이다. 계속해서 ……



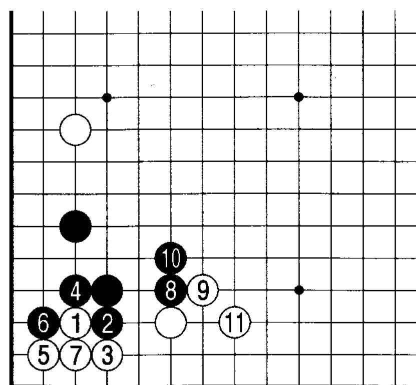
4도(정석)

전도에 계속해서 흑은 1로 막는 한수인데 백2·4를 선수한 후 6으로 내려서 사는 것이 백의 예정된 수순이다. 흑7, 백8까지 이 역시 기본 정석에 속한다.



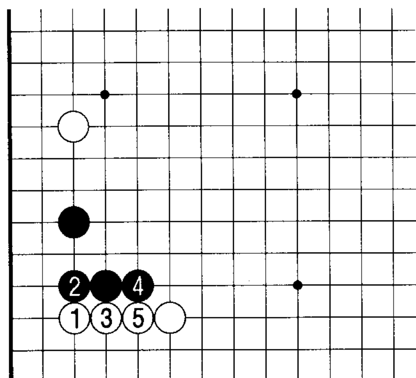
5도(흑, 불만)

백1로 올라섰을 때 흑2로 젖혀 귀를 잡으려 드는 것은 좋지 않다. 이때는 백3으로 끊는 것이 좋은 수로 이하 백9까지 귀를 사석으로 처리해서 백이 유리하다.



6도(백, 충분)

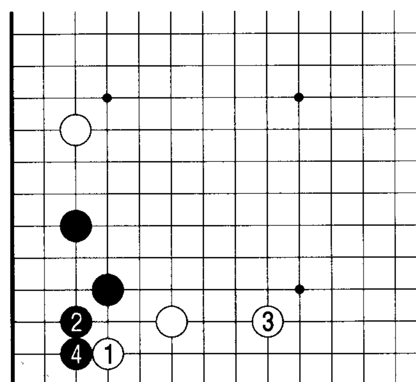
백1·3 때 흑2·4로 응수한 것은 간명을 기한 것이지만 특별한 경우가 아니면 좋지 않다. 이하 백11까지가 예상되는 진행인데 백이 유리한 결말이다.



7도

7도(백, 대만족)

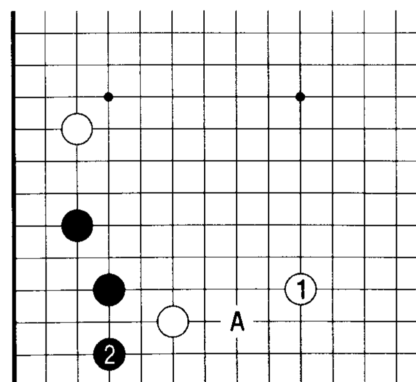
백1 때 흑2로 물러서는 것은 가장 좋지 않는 수. 백3·5로 연결하고 나면 귀의 손실이 커서 흑이 불리한 결말이다.



8도

8도(백, 느슨)

백이 장면도처럼 3·三에 침입하지 않고 단순히 1로 날일자 하는 것은 느슨한 수이다. 백3으로 두칸 벌리면 흑4가 적절한 수비가 된다.



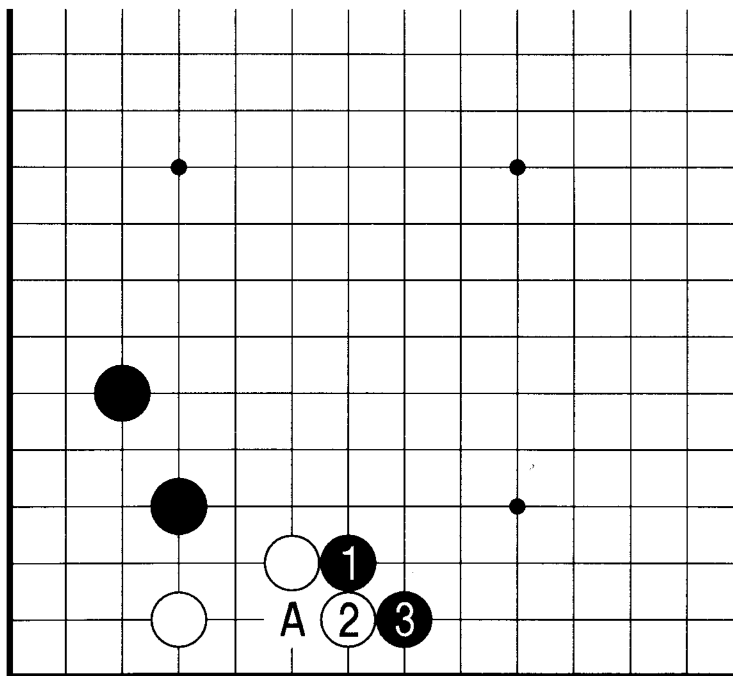
9도

9도(경우에 따라)

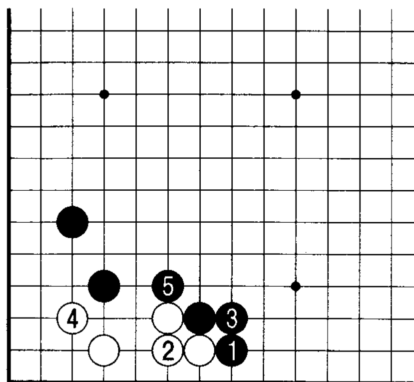
백은 귀를 건드리지 않고 곧장 1로 전개하는 수도 고려할 수 있다. 이와 같은 수단은 하변을 크게 건설하려고 할 때 유력한 수이다. 흑은 2로 한칸 뛰어 귀를 지킨 후 A의 침입을 노리게 된다.

제 14 형

되젖힘

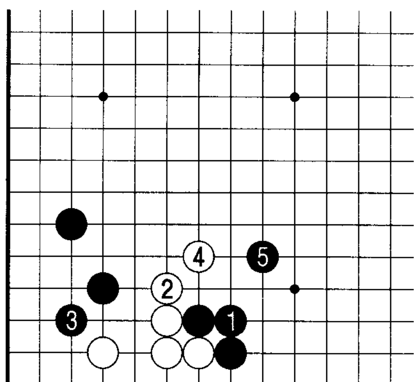


흑1로 붙인 후 백2 때 흑3으로 되젖힌 수는 축유리를 전제로 한 것이다. 흑3으로는 A에 끊는 것이 보통이다.


1도

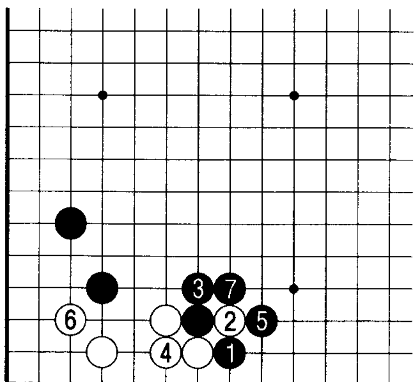
1도(흑, 만족)

흑1로 되젖혔을 때 단순하게 백2로 잇는 것은 좋지 않다. 흑은 3으로 이은 후 백4를 기다려 흑5로 봉쇄해서 대만족이다.


2도

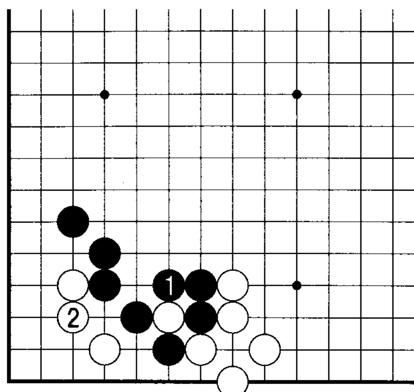
2도(백, 미생마)

그렇다고 흑1로 이었을 때 백2로 뻗는 것은 흑3으로 근거를 박탈당해 더욱 좋지 않다. 백4, 흑5까지 백이 불리한 결말이다.


3도

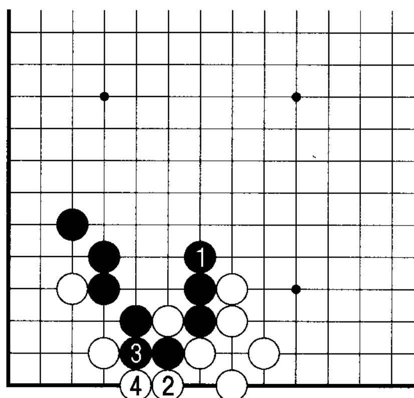
3도(흑, 만족)

흑1로 되젖혔을 때 백2로 단수친 후 4에 잇는 변화이다. 계속해서 흑은 5로 단수쳐서 백 한점을 잡는 것이 좋은 수로 이하 흑7까지 흑이 두텁다.


7도

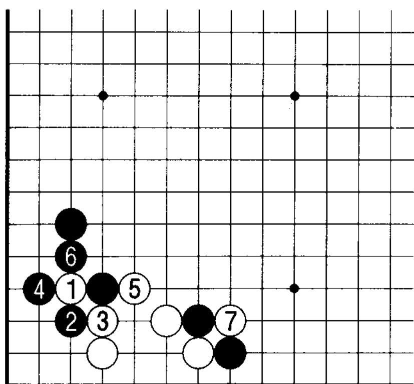
7도(백, 만족)

전도에 계속해서 흑1로 따낸다면 백2로 뻗어서 삶이 가능하다. 이 결과는 백이 양쪽을 모두 둔 모습이므로 백이 유리하다.


8도

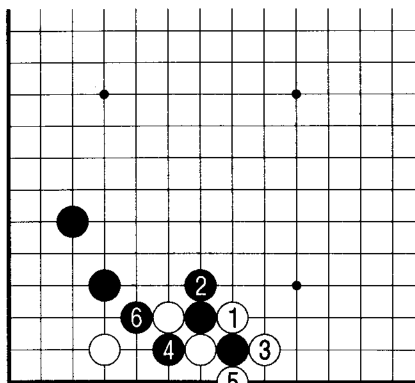
8도(백, 충분)

이번엔 흑1로 뻗는 변화이다. 이때는 백2로 단수친 후 4로 넘는 것이 좋은 수순이다. 이 결과 역시 전도와 마찬가지로 백이 유리하다.


9도

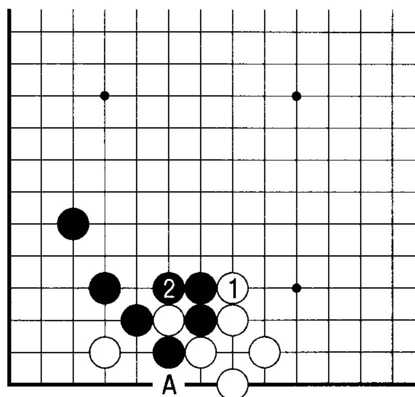
9도(백, 우세)

백1로 붙였을 때 이번엔 흑2로 젖히는 변화이다. 이때는 백3·5가 기분 좋은 선수활용이 된다. 흑6을 기다려 백7로 단수치면 백이 유리한 결말이다. 결국 장면도에서 되젖힌 수가 좋지 않았다는 결론이다.



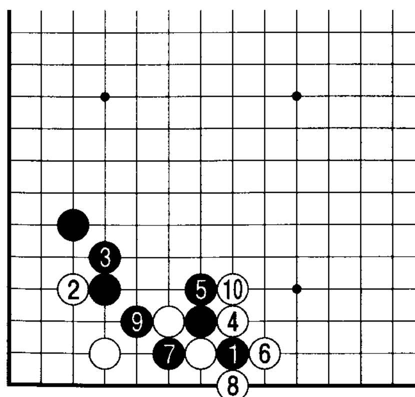
4도(호각의 갈림)

백은 기세상 1·3으로 단수쳐서 흑 한점을 잡을 곳이다. 흑은 4·6으로 단수쳐서 귀의 실리를 차지하게 되는데 백에겐 활용수가 남아 있다.



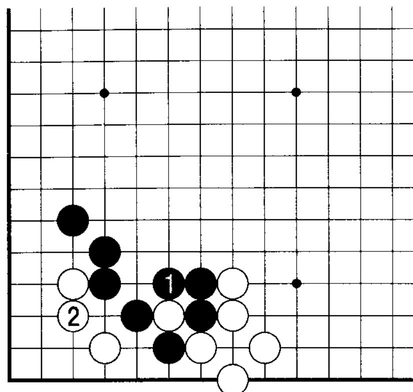
5도(백의 활용수단)

백은 1로 밀어 올리는 것이 적절한 활용수단이다. 계속해서 흑은 2로 따내는 정도인데 장차 A로 젖히는 큰 끝내기가 남아 있다.



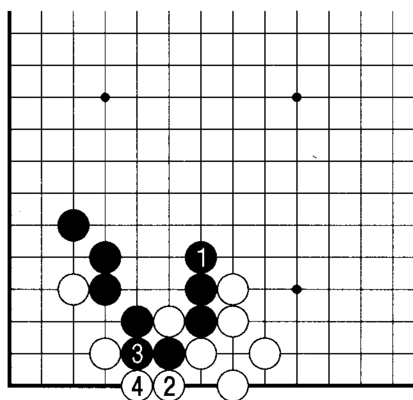
6도(백의 책략)

흑1로 되젖혔을 때 백2로 붙인 수가 책략을 내포한 수이다. 계속해서 흑3으로 받는다면 백4 이하 10까지 4도와 동일한 진행이 이루어지는데 ……


7도

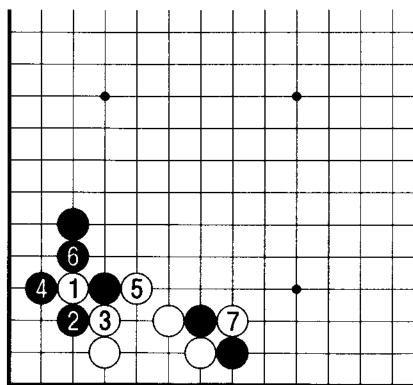
7도(백, 만족)

전도에 계속해서 흑1로 따낸다면 백2로 뻗어서 삶이 가능하다. 이 결과는 백이 양쪽을 모두 둔 모습이므로 백이 유리하다.


8도

8도(백, 충분)

이번엔 흑1로 뻗는 변화이다. 이때는 백2로 단수친 후 4로 넘는 것이 좋은 수순이다. 이 결과 역시 전도와 마찬가지로 백이 유리하다.

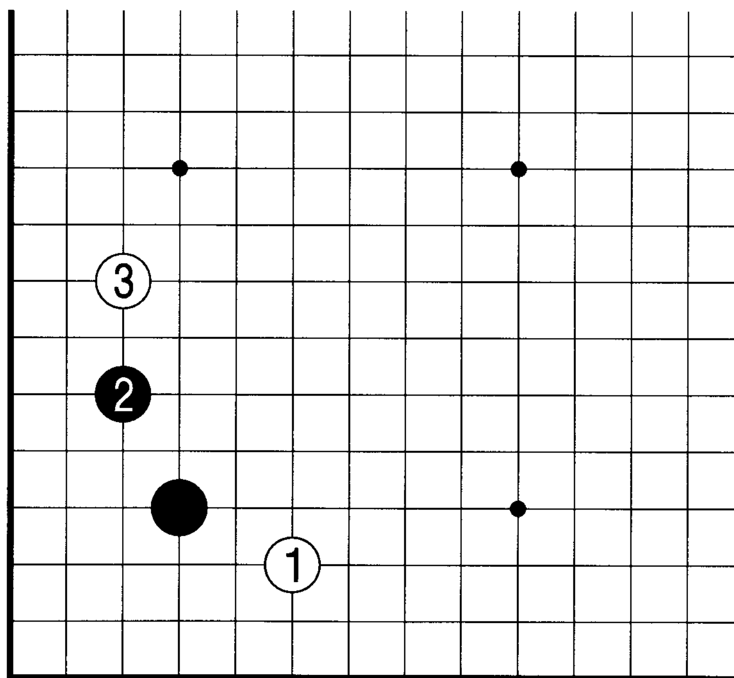

9도

9도(백, 우세)

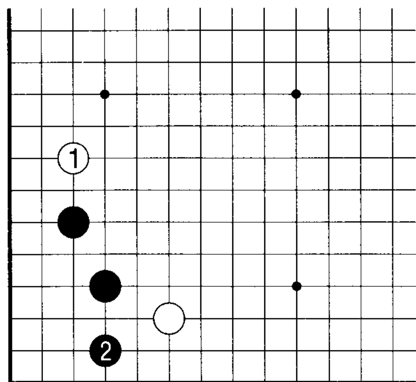
백1로 붙였을 때 이번엔 흑2로 젖히는 변화이다. 이때는 백3·5가 기분 좋은 선수활용이 된다. 흑6을 기다려 백7로 단수치면 백이 유리한 결말이다. 결국 장면도에서 되젖힌 수가 좋지 않았다는 결론이다.

제 15 형

급격한 다가섬



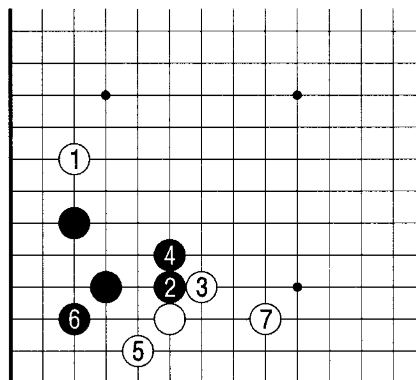
백1, 흑2 때 백3으로 바짝 다가선 수는 주변 상황에 따라 가능한 수이다. 그러나 주변에 아무런 응원군이 없다면 이와 같은 수단은 무리수가 될 가능성이 높다.



1도

1도(견실한 지킴)

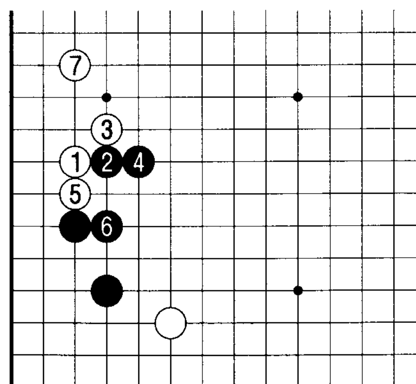
백1로 다가서면 흑은 2로 한 칸 뛰어 귀를 지키는 것이 좋은 수이다. 흑은 이처럼 자신을 튼튼히 지켜 놓은 후 좌우 백돌에 대한 공격을 노리는 것이 좋다.



2도

2도(흑, 불만)

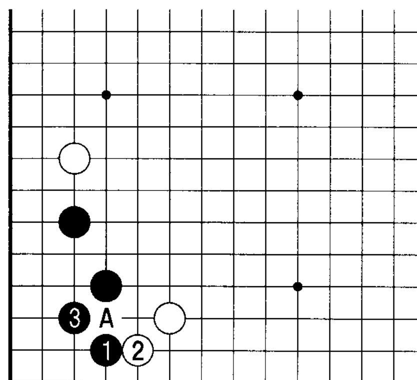
백1로 다가섰을 때 흑2·4로 붙여 뻗는 것은 상대를 강화시켜 주므로 이적수이다. 이하 백7까지의 진행을 예상할 때 흑이 좋지 않다.



3도

3도(대동소이)

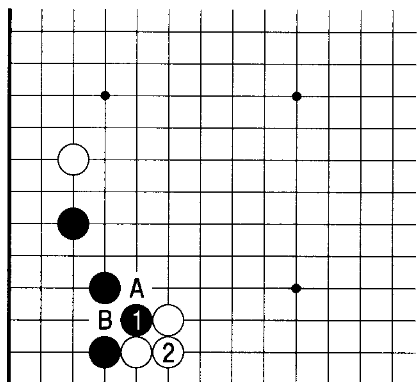
백1 때 흑2로 붙이는 수 역시 전도와 같은 의미의 수이다. 이하 백7까지 진행되고 나면 상대를 강화시켜준 만큼 전도와 대동소이한 결말이다.



4도

4도(백의 활용)

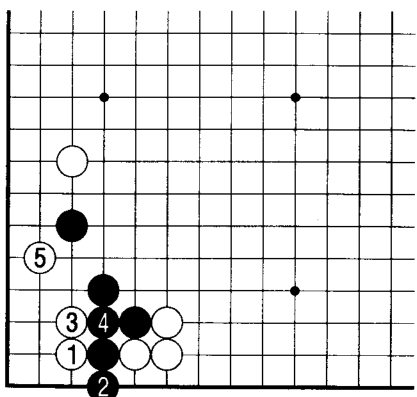
1도의 기본형이 이루어지고 난 후 백2로 마늘모 붙여 활용한다면 흑3으로 지키는 것이 견실하다. 귀는 더이상 수단의 여지가 없다. 흑3으로는 A도 가능하다.



5도

5도(선수처리)

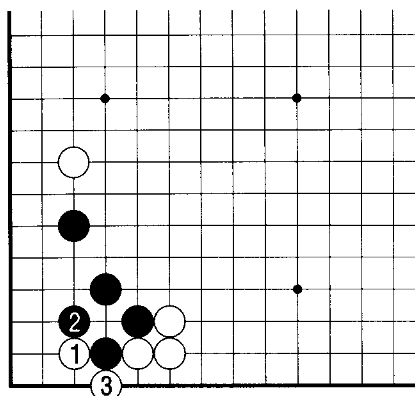
흑은 1로 마늘모 붙여 백2로 잇게 한 후 손을 빼서 다른 큰 곳에 손을 돌리는 수도 가능하다. 수순 중 백2로 A에 단수쳐서 흑B에 잇게 하는 것은 귀의 뒷맛을 없애므로 대악수이다.



6도

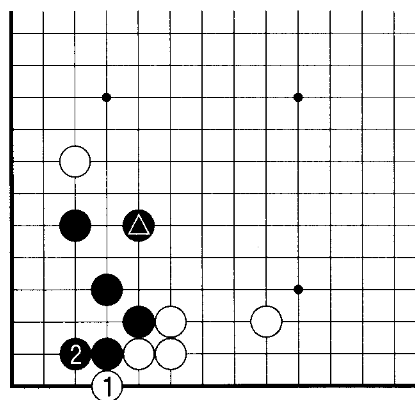
6도(귀의 뒷맛)

전도 이후 귀는 백1로 붙이는 뒷맛이 남아 있다. 계속해서 흑2로 내려서서 차단을 고집한다면 백3을 선수한 후 5에 날일자해서 간단히 수가 난다.


7도

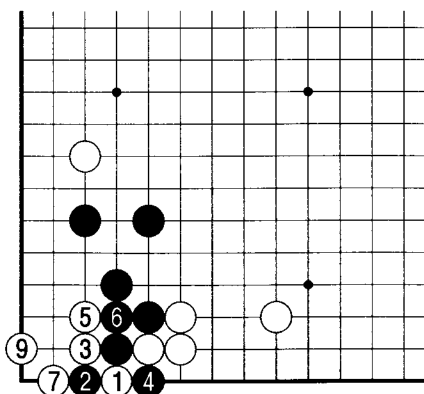
7도(백, 충분)

백1로 붙였을 때 전도와 같은 진행을 피하고 싶다면 흑2로 막는 것이 좋다. 그러나 백3으로 단수치고 나면 흑 전체가 아직도 미생이라는 것이 고민거리이다.


8도

8도(경우에 따라)

흑▲처럼 흑돌이 놓여 있다면 백은 2로 붙이지 않고 1로 젖혀 선수활용하는 정도이다. 계속해서 흑은 2로 늦춰 받는 것이 요령이다.

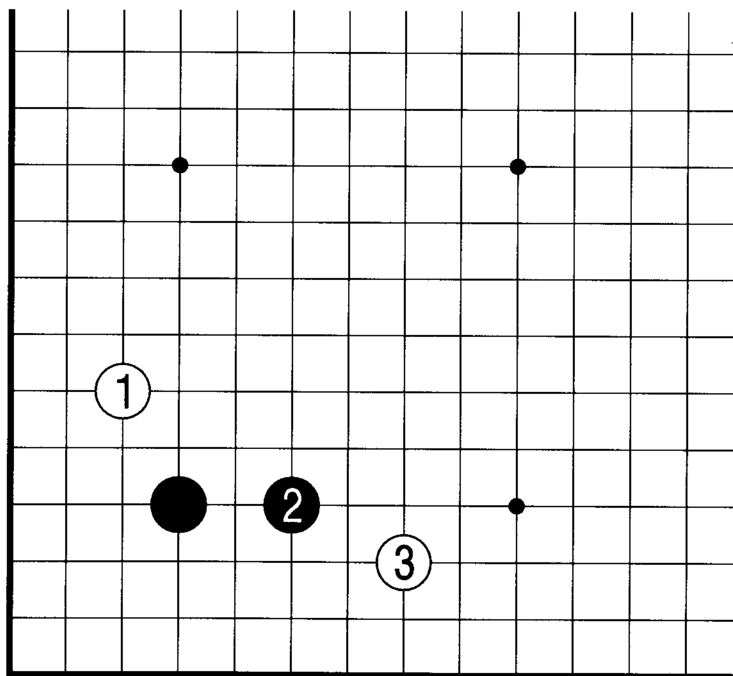

9도 ❽ … ①

9도(패로 삶)

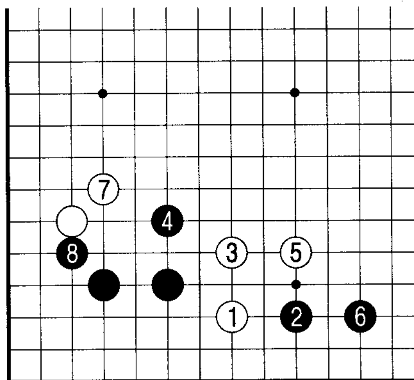
백1 때 곧장 흑2로 막는 것은 욕심이 지나친 수이다. 백은 3으로 끊는 것이 호착으로 이하 백9까지 간단히 살게 된다. 흑8로는 잇지 않고 끊게 되는데 결국 패가 된다.

제 16 형

한칸 받음



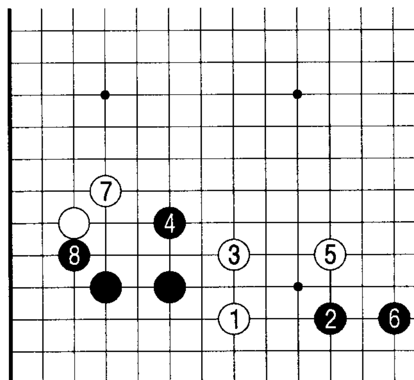
백1 때 흑2로 한칸 뛴 것은 날일자에 비해 중앙을 중시한 수이다. 계속해서 백이 좌변에 전개하면 평범한데 백3으로 바짝 다가서면 급전이 되는 것은 피할 수 없다.



1도

1도(치열한 싸움)

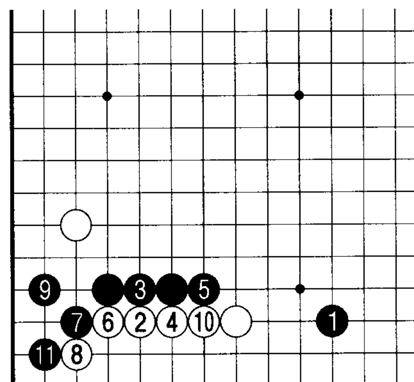
백1이라면 흑2로 바싹 다가서서 공격하는 것이 좋다. 계속해서 백3으로 한칸 뛰고 흑4 이하 8까지의 진행이 예상되는데 피차 어려운 전투이다.



2도

2도(대동소이)

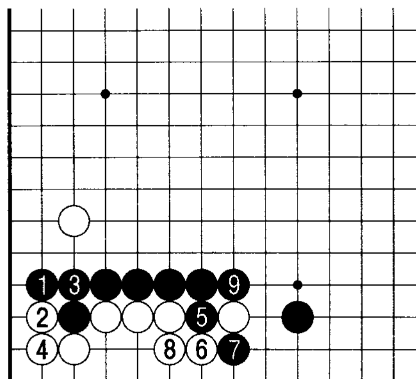
백1 때 흑은 2로 느슨하게 공격하는 수도 성립한다. 백3으로 한칸 뛰고 이하 흑8까지 전도와 대동소이한 진행이다.



3도

3도(백, 불만)

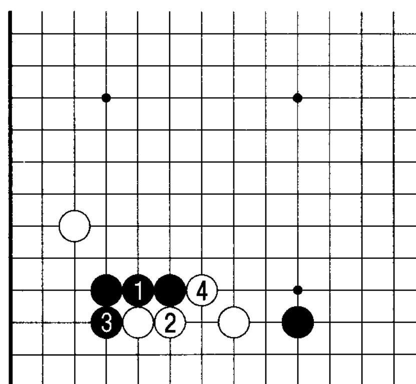
흑1로 협공했을 때 백2로 들여다본 후 4로 연결해서 안에서 삶을 모색하는 것은 좋지 않다. 이하 흑11까지의 진행이면 흑이 절대적으로 우세한 결말이다.



4도

4도(흑, 만족)

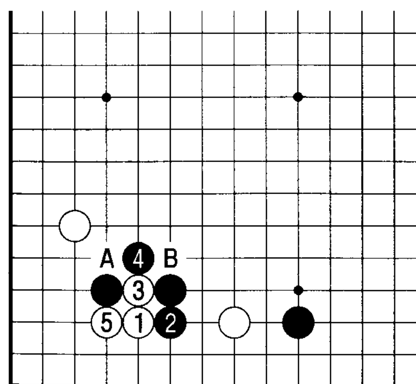
전도의 수순 중 흑1로 호구쳤을 때 백2로 단수친 후 4에 잇는 것은 더욱 좋지 않다. 흑은 5·7로 끊는 것이 좋은 수순으로 이하 흑9까지 더욱 유리한 결과를 이끌어낼 수 있다.



5도

5도(흑, 불만)

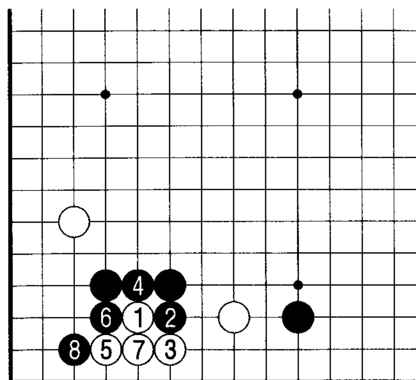
흑1, 백2 때 단순하게 흑3으로 막는 것은 좋지 않다. 백4로 호구치는 것이 급소가 되어서는 도리어 흑이 불리한 형태이다.



6도

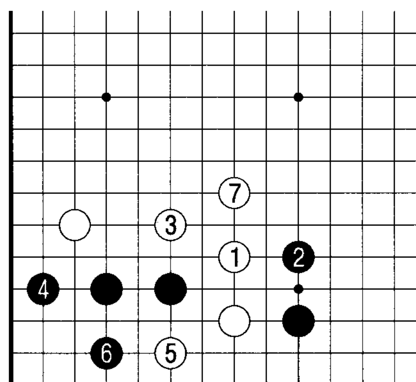
6도(흑의 약점)

백1로 들여다보았을 때 흑2로 막는 것은 기백이 지나친 수이다. 백은 3으로 찌른 후 5로 안정을 취하는 것이 좋은 수순으로 A와 B의 약점을 노릴 수 있는 만큼 흑이 불리하다.


7도

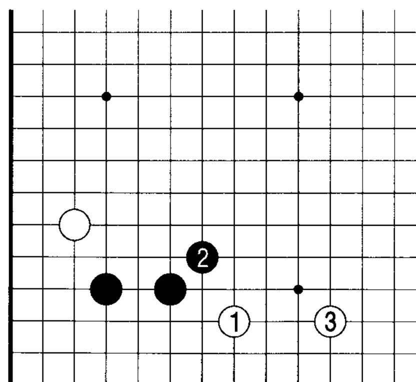
7도(전화위복)

백1, 흑2 때 단순하게 백3으로 젖히는 것은 흑4로 잇게 해서 도리어 흑이 좋아진다. 계속해서 백5에는 흑6·8로 처리해서 흑이 유리한 결과이다.


8도

8도(흑, 불만)

1도의 정석 수순 중 백1로 한칸 뛰었을 때 흑2로 한칸 뛰는 것은 방향착오이다. 이때는 백3이 기분 좋은 봉쇄가 된다. 흑4·6으로 사는 것을 기다려 이하 백7까지 외곽을 봉쇄하면 백이 유리하다.

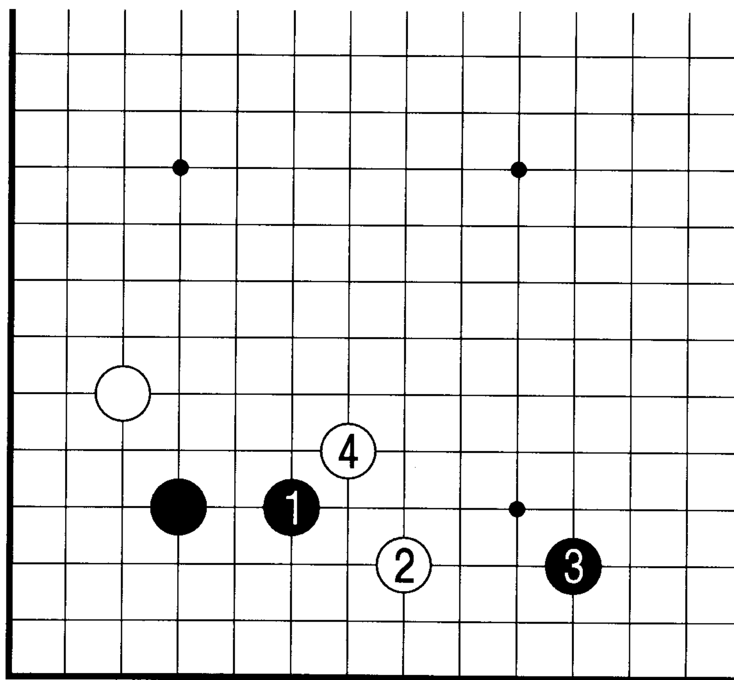

9도

9도(간명한 수)

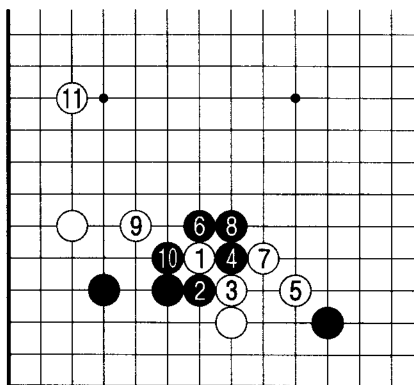
백1 때 흑2로 마늘모한 수는 간명을 기하고자 할 때 유력한 수단이다. 계속해서 백3으로 두칸 벌려 안정을 취한다면 흑은 왼쪽 백돌에 대한 공격을 노릴 수 있다.

제 17 형

강력한 씨움



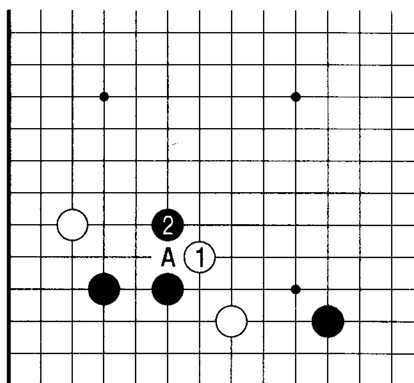
흑1, 백2 때 흑3으로 협공한 것은 당연한데 백4로 씌운 수가 다소 과격한 수이다. 그럼 백4로 씌운 이후의 변화를 살펴보기로 한다.



1도

1도(백, 만족)

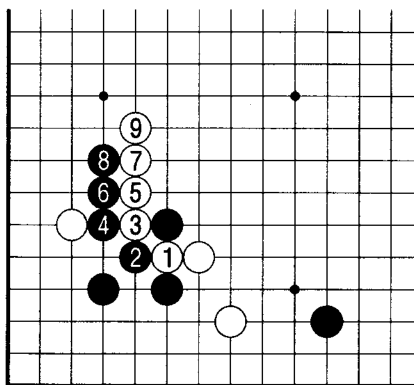
백1로 씌웠을 때 곧장 흑2·4로 절단하는 것은 좋지 않다. 백은 3으로 막은 후 5에 한칸 뛰는 것이 행마법으로 이하 백11까지 처리해서 충분한 결말이다.



2도

2도(적절한 행마법)

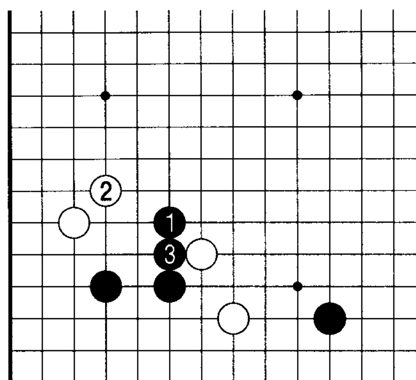
백1에는 흑2로 한칸 뛰는 것이 적절한 행마법이다. 얼핏 A의 약점 때문에 흑이 불리할 것 같지만 흑은 적절한 수를 준비해 두고 있다.



3도

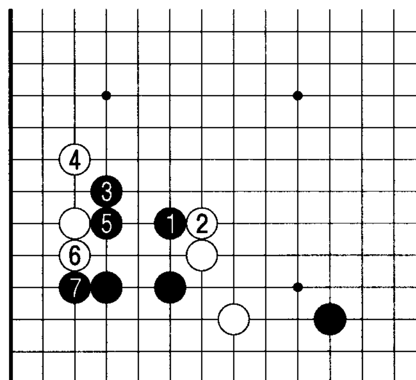
3도(흑, 대실리)

전도에 계속해서 백1·3으로 나가 끊는다면 흑은 4로 단수친 후 이하 8까지 실리를 차지하는 것이 좋다. 이 결과는 백의 세력에 비해 흑의 실리가 돋보인다.


4도

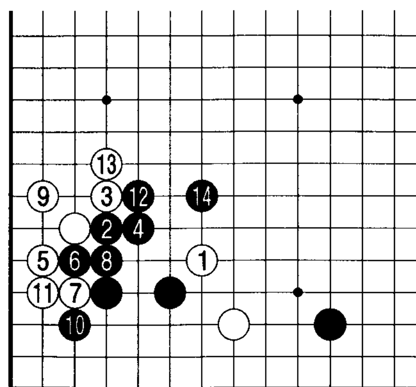
4도(흑, 충분)

흑1 때 백은 2로 마늘모해서 지키는 정도이다. 이때는 흑3으로 잇는 것이 두터운 수로 오른쪽 백 두점에 대한 공격을 노려 흑이 우세하다.


5도

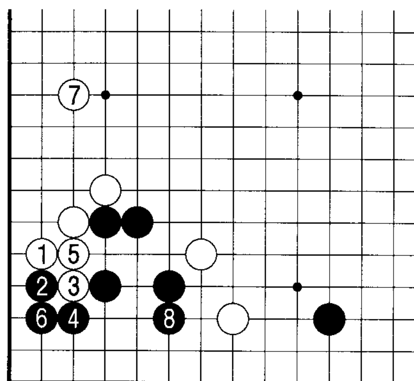
5도(흑, 만족)

흑1 때 백2로 올라선다면 흑3으로 어깨짚는 것이 호착이다. 계속해서 백4로 한칸 뛴다면 이하 흑7까지 처리해서 흑으로선 충분한 결말이다.


6도

6도(손해수)

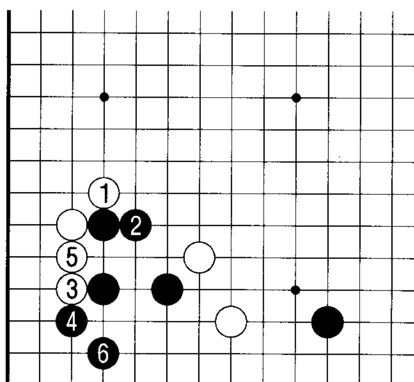
백1 때 흑2로 붙이는 것은 가장 쉽게 떠올릴 수 있는 수이다. 그러나 백3으로 젖힌 후 이하 흑14까지 진행되면 흑으로선 먼저 실리의 손실을 입는 만큼 찬성할 수 없다.



7도

7도(흑, 불만)

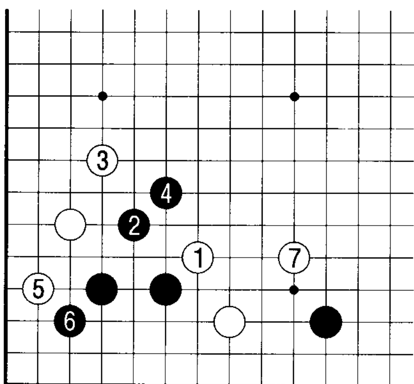
전도의 수순 중 백1로 마늘모 했을 때 흑2로 막는 수도 고려할 수 있다. 그러나 이때는 백3·5로 끼워 이은 후 이하 백7까지 처리해서 좌변의 백이 튼튼하며, 흑8로 후수를 잡는 만큼 흑 불만이다.



8도

8도(백의 변화)

백1, 흑2를 선수한 후 백3으로 붙이는 수도 가능하다. 계속해서 흑은 4로 젖힌 후 6으로 호구치는 정도인데 이 역시 백이 유리하다.



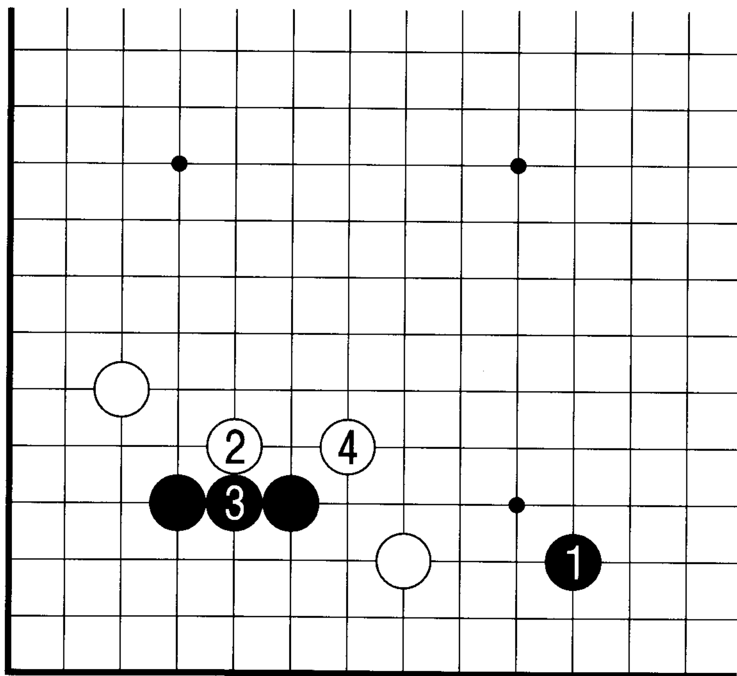
9도

9도(흑, 느슨)

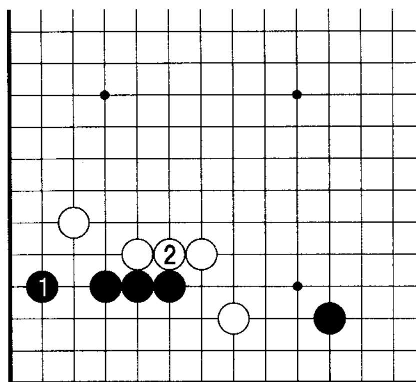
백1 때 흑2로 날일자해서 진출하는 수는 너무 느슨한 수이다. 백은 3으로 날일자한 후 이하 백7까지 처리해서 충분한 결말이다.

제 18 형

함정수



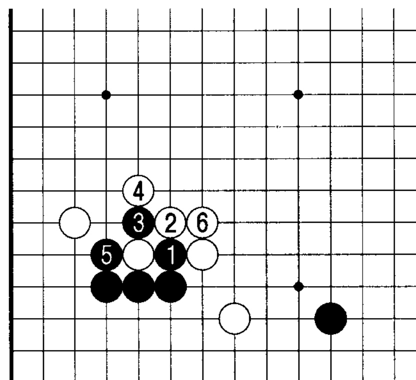
흑1로 협공했을 때 백2로 들여다본 후 4에 씌우는 수는 함정수의 일종이다. 백의 함정수에 대해 흑은 어떻게 대처해 나가야 하는지 알아보기로 한다.



1도

1도(백, 만족)

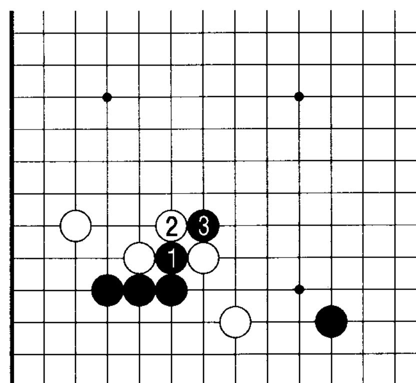
단순하게 흑1로 한칸 뛰는 것은 너무 나약한 응수이다. 백은 2로 잇는 것이 두터운 수로 이 결과는 흑이 당한 모습이다.



2도

2도(흑, 봉쇄)

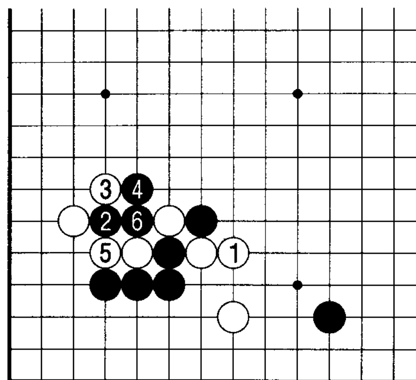
이번엔 흑1·3으로 끊는 변화이다. 이때는 백2·4로 단수친 후 6으로 잇는 것이 좋은 수순으로 흑을 봉쇄할 수 있는 만큼 백이 우세하다.



3도

3도(좋은 수순)

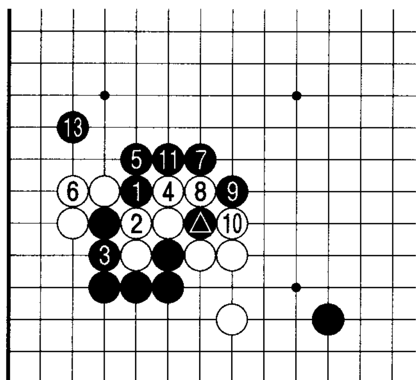
흑은 1로 찌른 후 3으로 끊는 것이 백의 함정수를 응징하는 좋은 수순이다. 흑으로선 단수를 보류하고 이처럼 단순하게 끊는 것이 요령이다.



4도

4도(백, 망함)

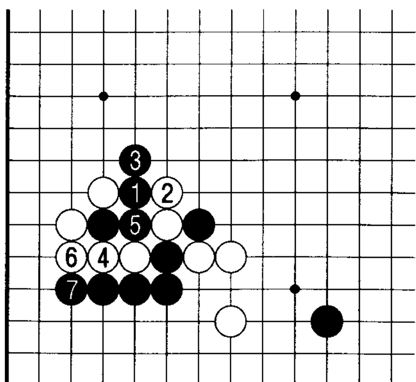
전도에 계속해서 백1로 뻗는다면 흑2로 건너 붙이는 것이 좋다. 계속해서 백3에는 흑4로 되젖히는 것이 요령으로 백5, 흑6까지 백이 망한 모습이다.



5도 ⑫ ··· ●

5도(흑, 우세)

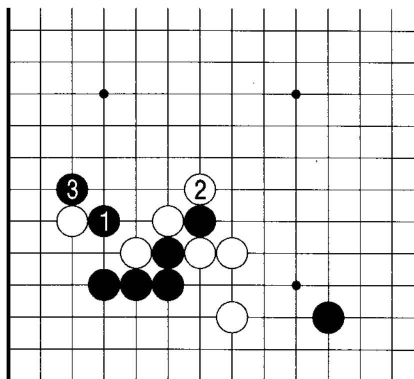
흑1로 젖혔을 때 백2·4로 단수친다면 흑5로 뻗은 후 7로 씌우는 것이 수순이다. 이하 백12까지 선수한 후 흑13으로 씌워 백 석점을 제압하면 흑이 절대 우세한 모습이다.



6도

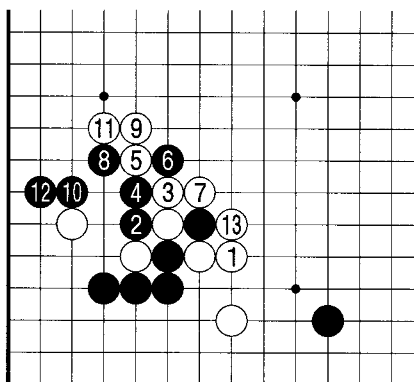
6도(흑, 충분)

흑1로 젖혔을 때 백2로 뻗는다면 흑도 3으로 뻗는 것이 호착이다. 계속해서 백4로 단수친다면 흑5로 이은 후 7로 막아 흑이 우세한 모습이다.


7도

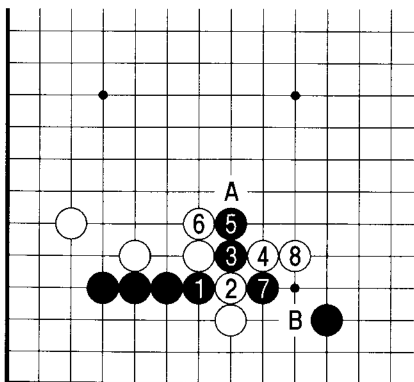
7도(흑, 만족)

흑1로 건너 붙였을 때 백2로 단수친 것은 간명을 기한 것이다. 그러나 흑3으로 젖혀 백 한 점을 제압하면 흑은 큰 성과를 거둔 모습이다.


8도

8도(흑, 불만)

백1로 뻗었을 때 건너 붙이는 맥점을 발견하지 못하고 2로 단수치는 것은 좋지 않다. 백은 3으로 뻗은 후 이하 13까지 외세를 확립해서 대만족이다.



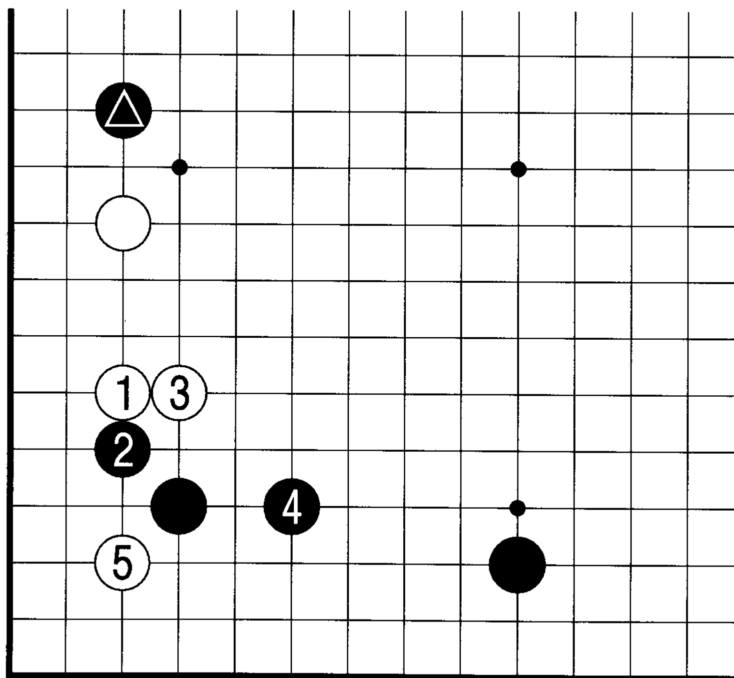
9도

9도(흑, 곤란)

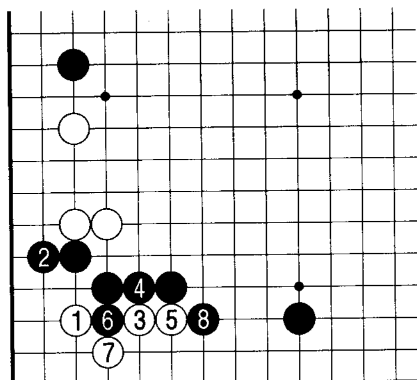
장면도로 돌아가서 흑1·3으로 절단하는 것은 무리이다. 백은 4로 단수친 후 6으로 미는 것이 수순이다. 흑7로 끊으면 백8로 뻗은 후 A와 B를 맞보기로 노린다.

제 19 형

3·三 침입 이후



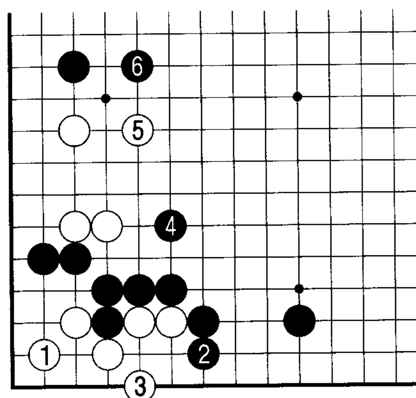
백1로 걸쳐왔을 때 흑2로 붙여 세운 것은 흑▲ 한점을 공격으로 활용하겠다는 뜻이다. 백3은 당연한 한수인데 흑4 때 백5로 3·三 침입한 이후가 관건이다.



1도

1도(흑의 강수)

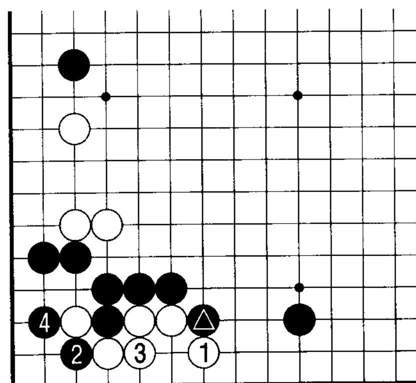
백1로 침입하면 흑2로 내려서는 것이 최강의 응수법이다. 계속해서 백3으로 들여다본 것은 수습의 요령이며 이하 흑8까지 진행되고 난 후 ……



2도

2도(흑, 충분)

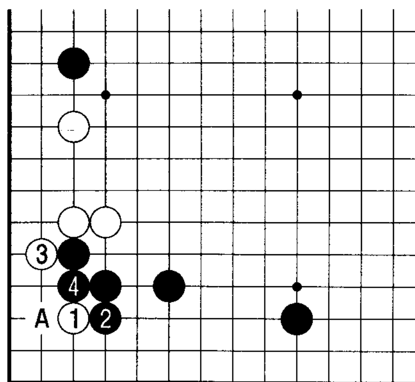
전도에 계속해서 백1로 호구쳐서 안정을 도모한다면 흑2, 백3을 선수한 후 4로 모자 씌우는 것이 공격의 급소이다. 백5에는 흑6으로 한칸 뛰어 흑이 주도권을 장악한 모습이다.



3도

3도(흑, 만족)

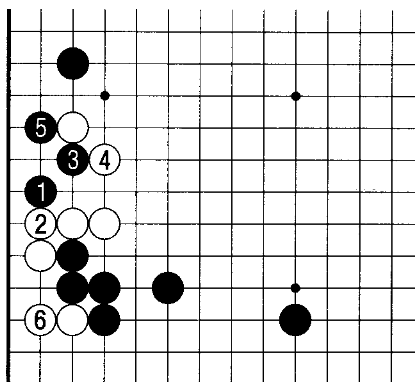
흑● 때 백1로 젖힌다면 흑2로 끊는 것이 요령이다. 계속해서 백은 3으로 이을 수밖에 없는데 흑4로 단수쳐서 귀의 실리를 차지하면 흑이 유리한 결말이다.



4도

4도(약한 수)

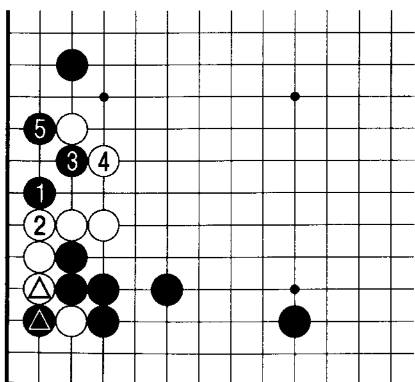
백1 때 흑2로 늦추는 것은 약한 응수법이다. 백은 3으로 젖힌 후 흑4 때 손을 빼는 것이 요령이다. 장차 백은 A의 내려섬을 노리게 된다.



5도

5도(흑의 공격)

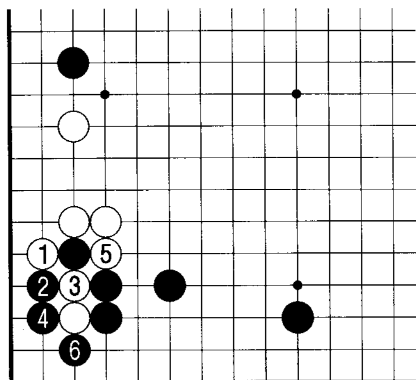
전도 이후 흑은 1로 치중하는 수가 남아 있다. 백2로 잇는다면 흑3·5로 넘는 것이 수순. 그러나 백6으로 내려서는 수가 실리상의 요점이 되는 만큼 백으로선 충분한 절충이다.



6도

6도(백, 무겁다)

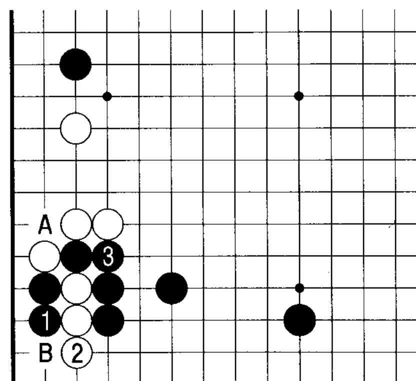
그러나 백◬, 흑●를 미리 교환한 경우라면 상황이 전혀 틀려진다. 이 경우엔 흑1로 치중하는 것이 통렬한 공격의 급소. 이하 흑5까지 넘고 나면 백은 근거가 없는 만큼 공격받는 신세가 된다.



7도

7도(다른 응수법)

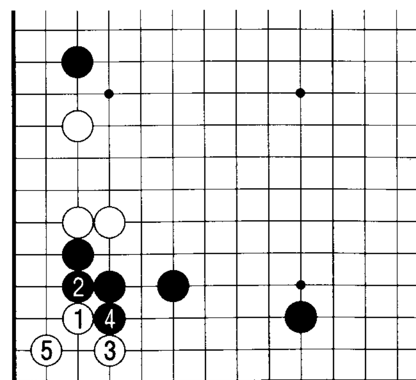
백1로 젖혔을 때 흑은 2로 되젖혀 귀의 실리를 중시하는 수도 성립한다. 백3으로 단수칠 때 흑4로 물러서는 것이 행마의 요령으로 이하 흑6까지 목적 달성이다.



8도

8도(백, 곤란)

흑1로 물러섰을 때 백2로 뻗는 수는 성립하지 않는다. 흑은 3으로 이은 후 A와 B를 맞보기로 노려서 대만족이다.



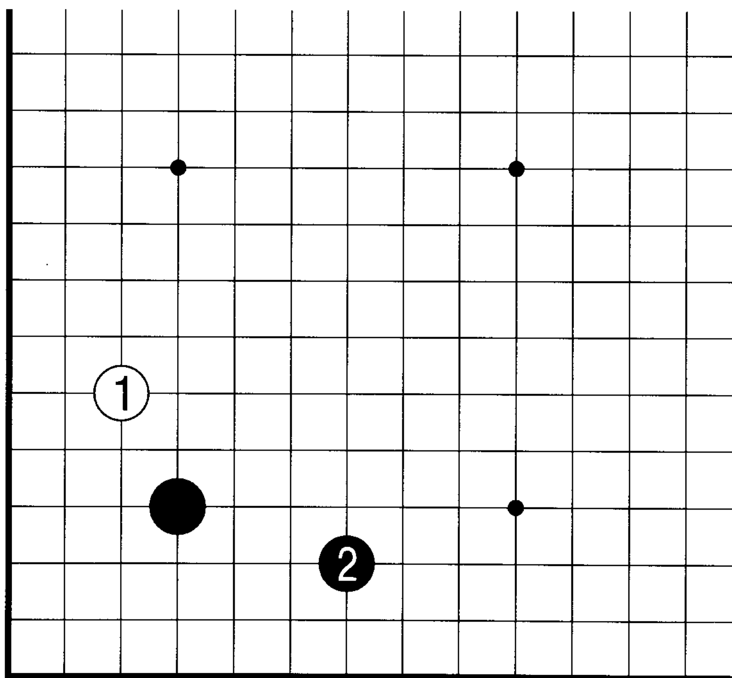
9도

9도(또 다른 응수)

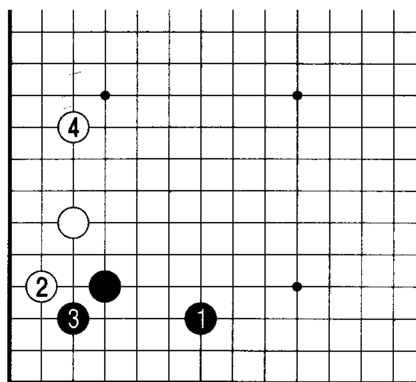
백1 때 흑은 2로 웅크리는 수도 성립한다. 이때는 백3으로 마늘모하는 것이 수습의 요령으로 흑4, 백5까지 수습이 가능한 모습이다.

제 20 형

눈목자 받음

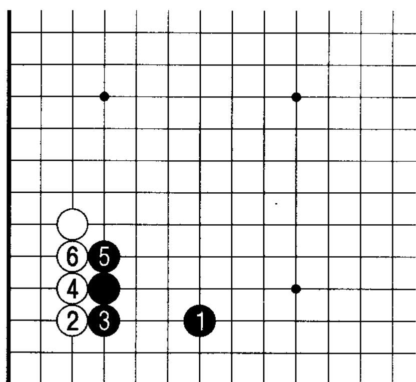


백1로 걸쳤을 때 흑2로 눈목자하는 수는 귀의 실리보다는 변으로의 진출을 더욱 중시하는 것이라고 할 수 있다. 그럼 흑2 이후의 변화를 검토해 보기로 한다.


1도

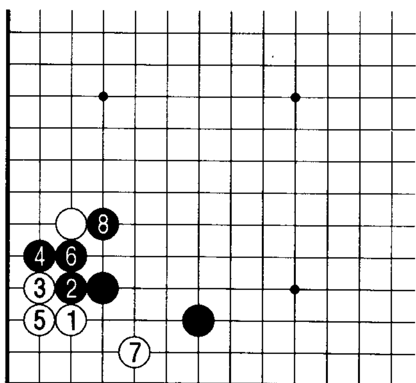
1도(흑, 충분)

흑1 때 백2로 날일자한 후 4로 전개하는 것은 찬성할 수 없다. 이 형태는 흑이 날일자로 받고 귀를 굳힌 것과 비교해 볼 때 흑의 실리가 크다.


2도

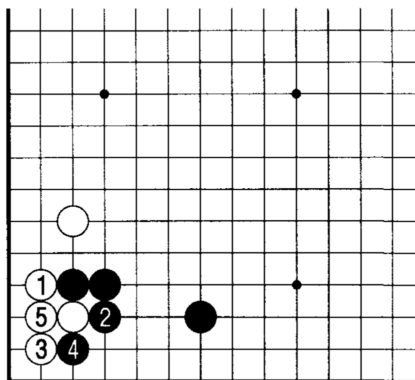
2도(당연한 침입)

흑이 눈목자로 응수하면 백은 당연히 2로 3·三 침입할 곳이다. 계속해서 흑3·5로 응수한다면 이하 백6까지 실리를 차지해서 충분한 결과이다.


3도

3도(정석)

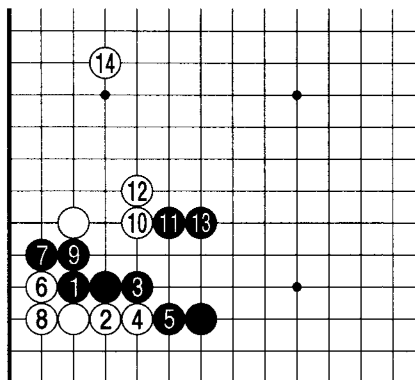
백1로 침입하면 흑2로 막는 것이 가장 보편적인 응수법이다. 계속해서 백3으로 젖히고 이하 흑8까지가 기본 정석인데 흑이 약간 두텁다.



4도

4도(선수를 중시)

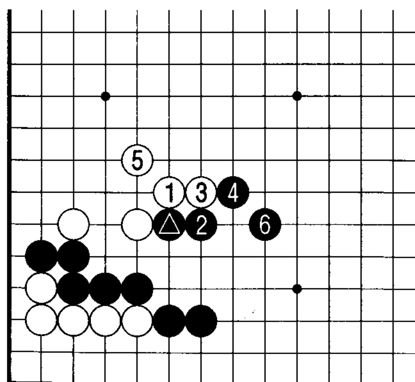
백1로 젖혔을 때 흑2로 막은 것은 선수를 중시한 수이다. 백은 3으로 호구쳐서 연결하는 것이 요령인데 흑4, 백5를 선수한 후 다른 큰 곳에 손을 돌리게 된다.



5도

5도(정석)

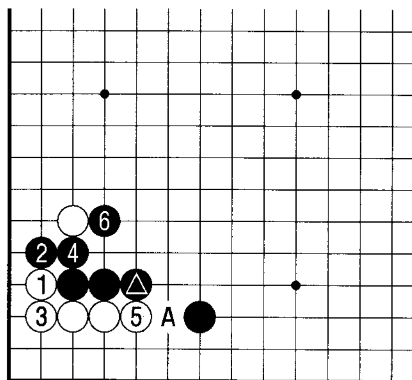
흑1로 막았을 때 백은 2로 미는 것이 좋은 수순이다. 계속해서 흑3으로 는다면 백4, 흑5를 선수한 후 백6·8로 젖혀 잇는 것이 좋다. 이하 백14까지가 기본 정석이다.



6도

6도(또 다른 정석)

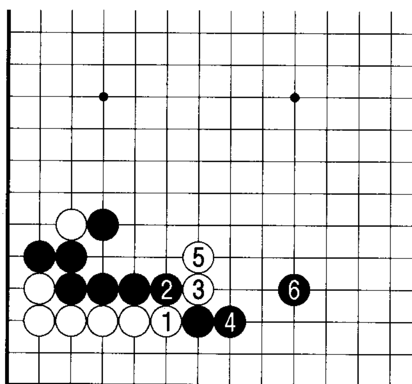
전도의 수순 중 흑●로 붙였을 때 백은 1로 젖히는 수도 성립한다. 흑은 2로 뻗는 정도인데 이하 백5까지 틀을 잡는 것이 요령이다. 흑6으로 호구치기까지 이 역시 기본 정석에 속한다.



7도

7도(흑, 두터움)

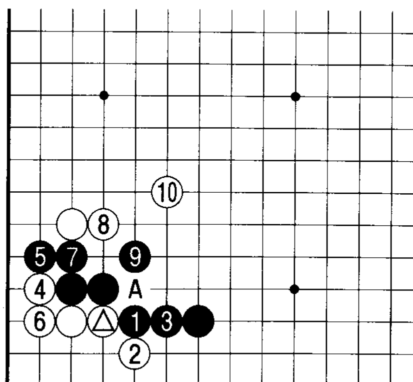
흑◭로 뻗었을 때 백이 5로 밀지 않고 곧장 1·3으로 젖혀 잇는 것은 수순착오이다. 뒤늦게 백5로 밀어도 흑은 A에 받지 않고 6으로 젖힐 것이다. 이 형태는 흑이 약간 두텁다.



8도

8도(흑, 충분한 싸움)

전도 이후 백에겐 1로 치받은 후 3으로 끊는 노림수가 있다. 그러나 흑4로 뻗은 후 백5 때 흑6으로 날일자하면 흑으로선 전혀 불리할 게 없는 싸움이다.



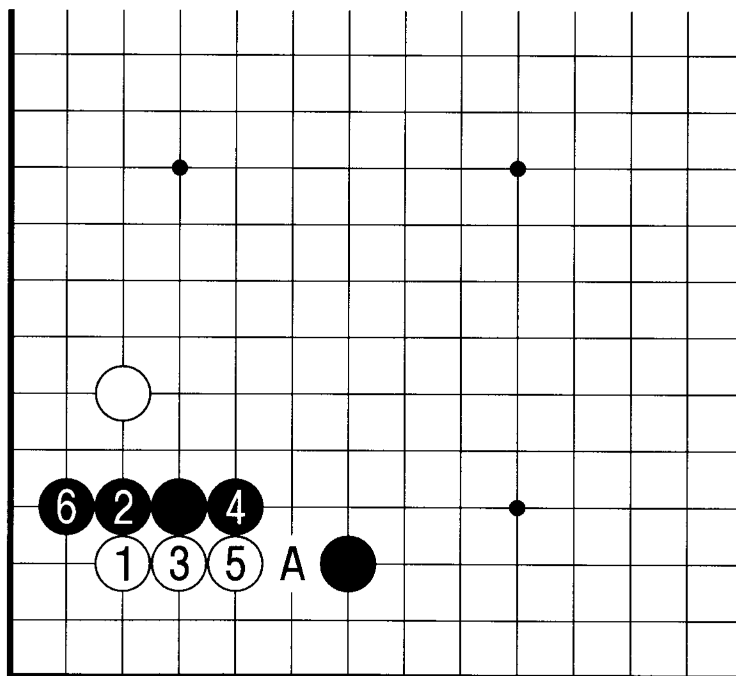
9도

9도(백, 만족)

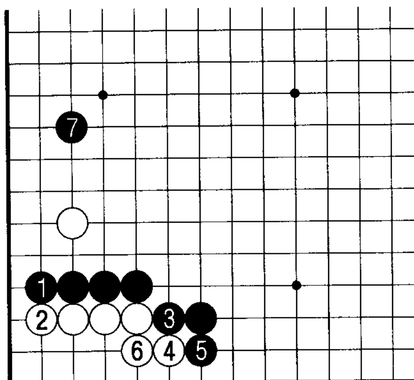
백△로 밀었을 때 흑이 A에 뻗지 않고 1로 젖히는 것은 좋지 않다. 백은 2로 젖힌 후 4·6으로 젖혀 잇는 것이 수순으로 이하 백10까지 처리해서 활동적인 모습이다.

제 21 형

강력한 내려섬

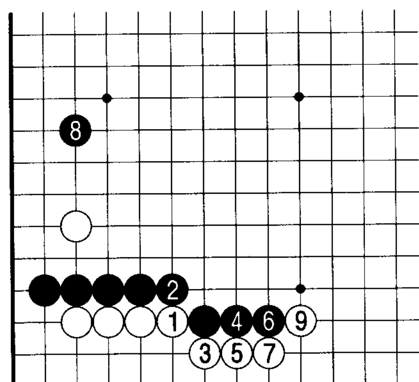


백1로 3·三 침입하고 흑2 이하 백5까지는 앞에서 살펴본 기본형과 동일한 수순이다. 그런데 계속해서 흑A로 받지 않고 6으로 내려선 수가 최근에 와서 개발된 수법이다.


1도

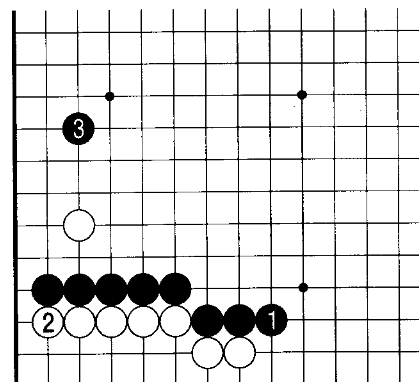
1도(흑, 만족)

흑1로 내려섰을 때 백2로 막는 것은 손따라 둔 완착이다. 흑은 3으로 막는 것이 두터운 수로 이하 백6까지 강요한 후 흑7로 협공해서 흑이 유리하다.


2도

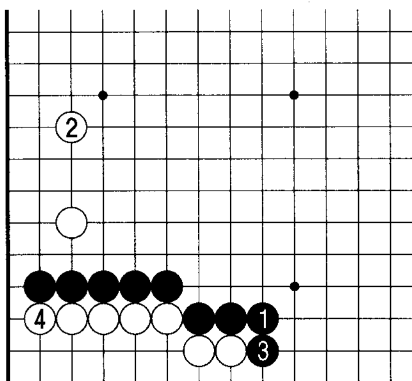
2도(정석)

흑이 2선으로 내려서면 백은 1로 치받는 것이 요령이다. 흑은 두텁게 2로 막게 되는데 백3 이하 9까지가 기본 정석이다.


3도

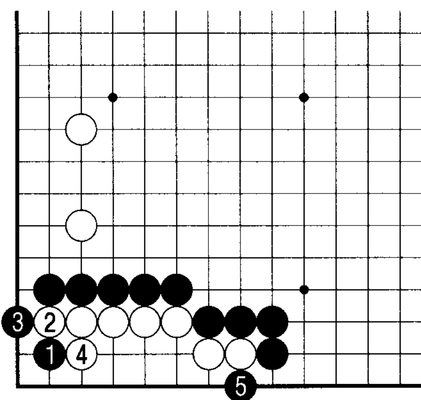
3도(백, 불만)

전도의 수순 중 흑1로 뻗었을 때 백2로 막아 삶을 모색하는 것은 좋지 않다. 흑3이 절호의 협공수로 이 결과는 흑이 유리하다.


4도

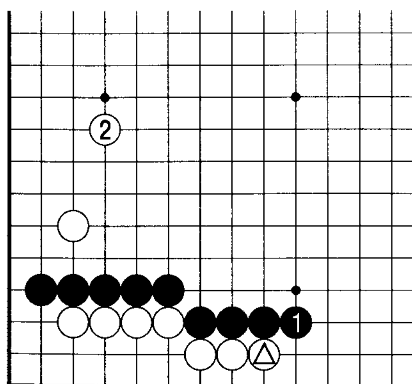
4도(흑, 만족)

흑1로 뻗었을 때 백2로 두칸 벌리는 것은 의문이다. 흑은 3으로 막는 것이 두터운 선수활용으로 이 형태는 백이 불리하다.


5도

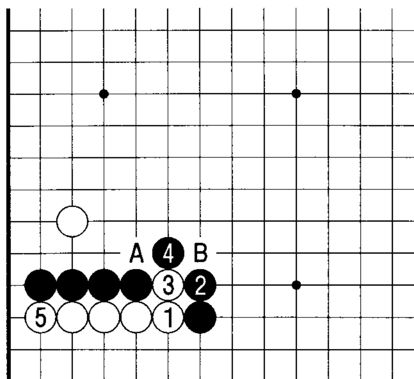
5도(백, 죽음)

전도 백4를 손빼면 흑1로 한 칸 뛰는 수에 의해 백 대마 전체가 잡히고 만다. 계속해서 백 2·4로 저항해도 흑5로 젖히면 살 수 없는 모습이다.


6도

6도(흑, 불만)

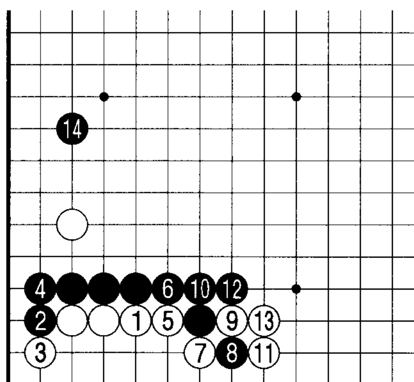
2도의 정석 수순 중 백△로 밀었을 때 흑1로 뻗는 것은 찬성할 수 없다. 백은 2로 전개하는 것이 좋은 수로 백이 양쪽을 모두 둔 모습이다.



7도

7도(흑의 약점)

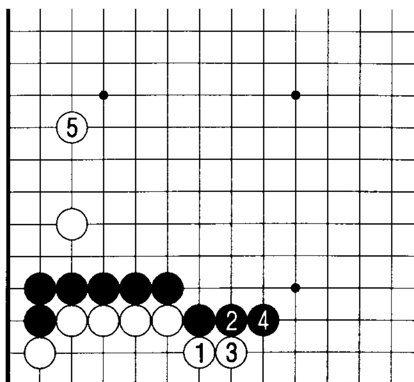
백1로 치받았을 때 흑이 3으로 막지 않고 2로 올라서는 것은 좋지 않다. 백은 3으로 찔러 약점을 만든 후 5에 막아 사는 것이 좋은 수순이다. 이후 흑은 A와 B의 약점이 부담이다.



8도

8도(백, 만족)

백1로 밀었을 때 단순히 4에 내려서지 않고 2·4로 젖혀 잇는 것은 좋지 않다. 백5·7 때 흑8로 이단젖히는 것이 일종의 맥점이지만 이하 흑14까지 약간 불리한 결말이다.



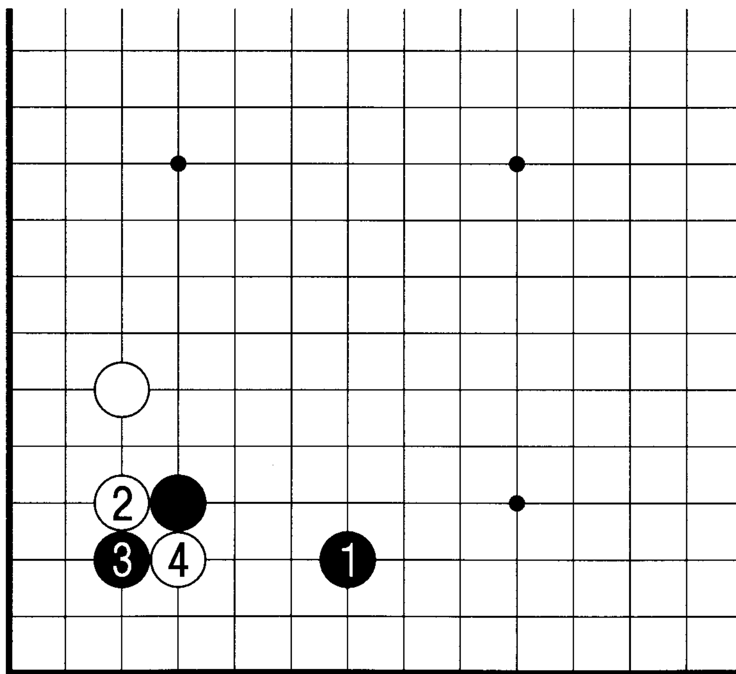
9도

9도(백, 우세)

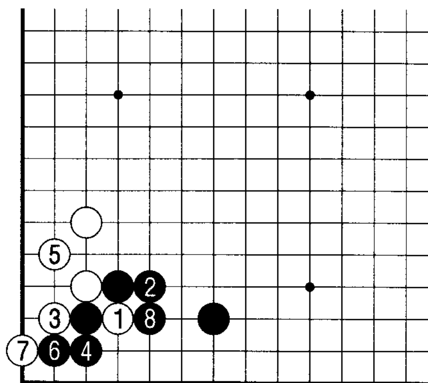
백1 때 전도처럼 이단젖히지 않고 단순하게 2로 뻗는 것은 더욱 좋지 않다. 백은 3으로 민 후 흑4 때 백5로 전개해서 양쪽을 모두 처리한 모습이다.

제 22 형

눈목자 붙여 끊음



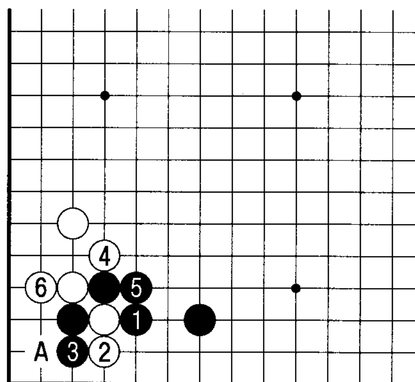
흑1로 눈목자했을 때 백2로 붙인 후 4에 끊는 것은 변화를 구해 형태를 결정짓겠다는 뜻이다. 그럼 백4 이후의 변화를 검토해 보기로 한다.



1도

1도(기본 정석)

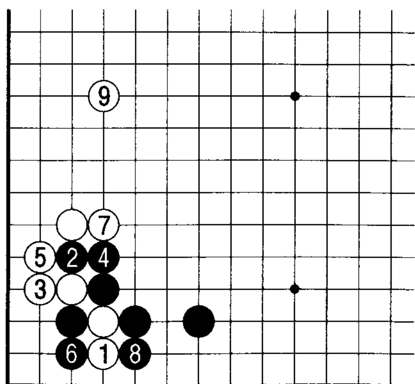
백1로 끊었을 때 흑2로 뻗으면 가장 알기 쉽다. 계속해서 백은 3으로 단수친 후 이하 백7까지 선수로 형태를 결정짓게 되는데 흑도 한점을 취해 전혀 불만없다.



2도

2도(백, 만족)

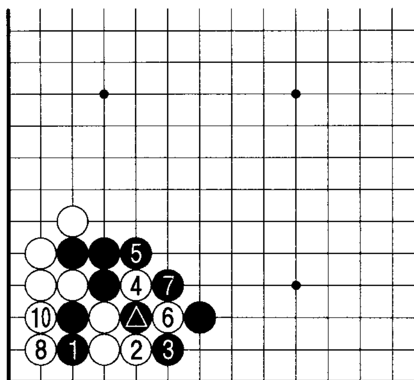
흑1로 단수친 후 백2 때 흑3으로 막는 수도 고려할 수 있다. 그러나 이 형태는 백이 4·6으로 처리하고 난 후 A에 붙여 활용하는 수가 남는 만큼 흑이 약간 불리하다.



3도

3도(백, 우세)

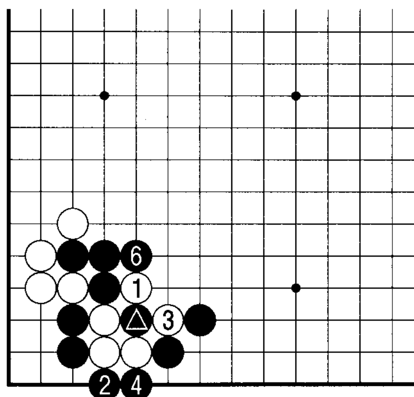
백1로 내려섰을 때 흑2로 단수친 후 4에 잇는 변화도 있다. 이때는 백3·5로 연결한 후 흑6 때 백7로 미는 것이 좋은 수이다.흑8를 기다려 백9로 전개하면 이 결과는 백이 유리하다.



4도　　❾ … ▲

4도(흑, 두터움)

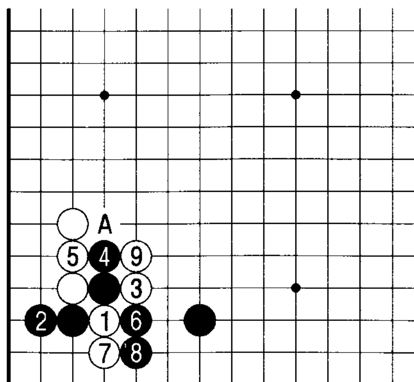
흑1로 막았을 때 백2로 움직이는 수는 실리를 중시한 수법. 그러나 흑3으로 막고 백4 때 흑5·7로 돌려치는 수가 성립하는 만큼 백은 득이 없는 모습이다. 백10까지 흑이 두텁다.



5도　　⑤ … ▲

5도(흑의 강수)

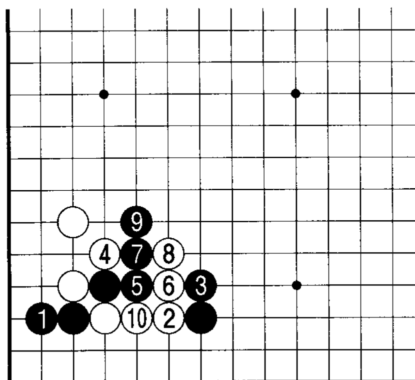
전도의 수순 중 축이 흑에게 유리하다면 백1 때 흑2로 단수치는 것이 요령이다. 백3으로 따내도 흑4·6으로 단수치면 백 여섯점이 축으로 잡힌 모습이다.



6도

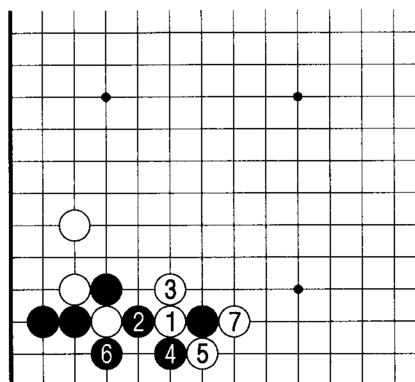
6도(축이 관건)

백1로 끊었을 때 흑2로 내려선 것은 실리를 중시한 수로 축이 유리할 때 가능한 수이다. 계속해서 백3으로 단수치고 이하 백9까지 진행되었을 때 A의 축 성립여부가 관건이다.


7도

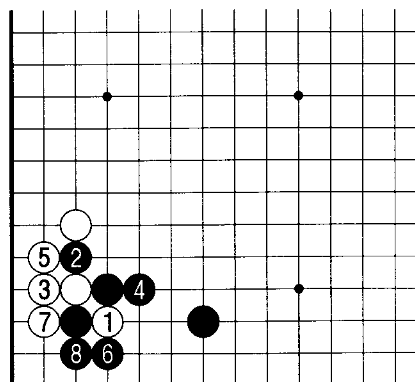
7도(백의 맥점)

흑1 때 백은 2로 붙이는 맥점도 성립한다. 계속해서 흑3으로 올라선다면 백4로 단수친 후 이하 백10까지 양쪽을 분단시켜서 유리한 싸움을 전개할 수 있다.


8도

8도(백, 충분)

백1 때 흑2로 단수친다면 백3으로 올라서는 것이 요령이다. 흑4로 두면 백5로 끊은 후 흑6 때 백7로 단수쳐서 충분한 모습이다.

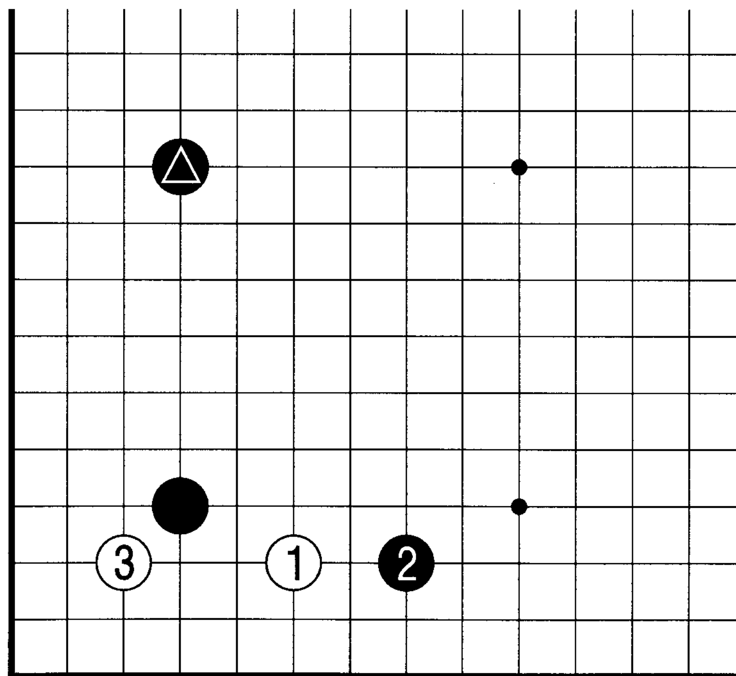

9도

9도(정석)

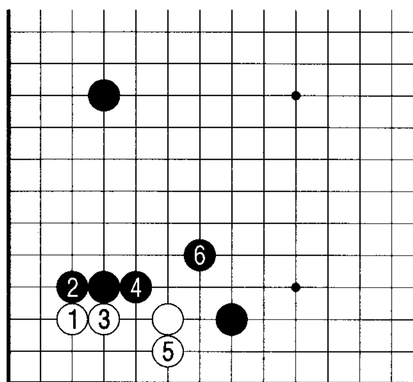
백1로 끊었을 때 흑은 2로 단수친 후 4에 뻗는 수도 가능하다. 계속해서 백5로 넘고 이하 흑8까지가 기본 정석인데 피차 불만없는 갈림이다.

제 23 형

한칸 협공



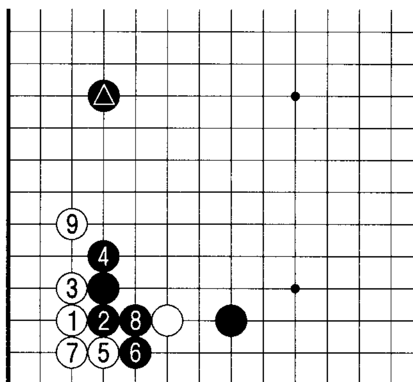
백1로 걸쳤을 때 흑2로 바짝 협공하는 수는 흑▲처럼 변에 흑돌이 있을 때 유력한 정석 선택이라고 할 수 있다. 그럼 백3으로 3·三 침입한 이후의 변화를 알아보기로 한다.



1도

1도(기본 정석)

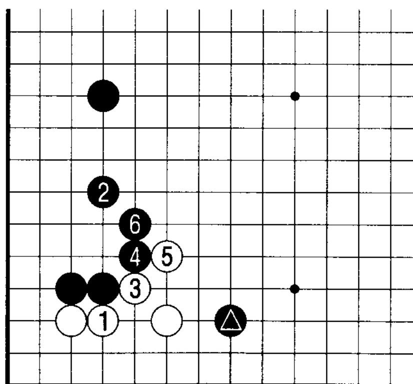
백1로 3·三 침입하면 흑은 2로 막는 것이 올바른 방향이다. 계속해서 백3으로 연결하고 이하 흑6까지가 기본 정석이다. 전형적인 세력대 실리의 갈림이다.



2도

2도(흑, 불만)

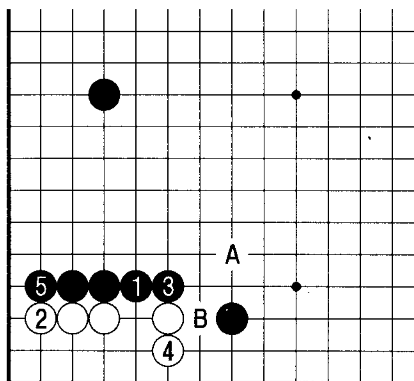
백1 때 흑2로 막는 것은 방향착오이다. 백3으로 민 후 이하 9까지 진행되면 흑▲ 한점이 이상한 곳에 위치하고 있는 만큼 이 결과는 흑이 불리하다.



3도

3도(백, 만족)

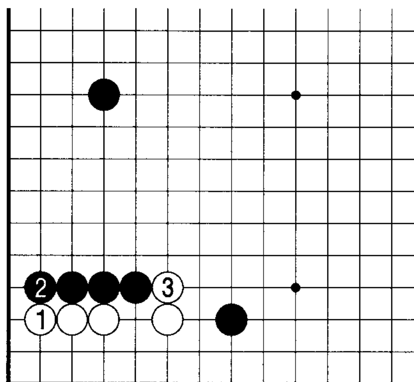
1도의 정석 수순 중 백1 때 흑2로 두칸 벌리는 것은 백3의 호구자리가 너무나 통렬한 급소가 된다. 이하 흑6까지 진행되고 나면 흑▲ 한점이 약해진 모습이다.



4도

4도(정석)

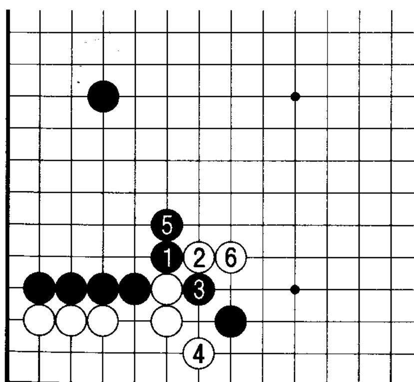
흑1은 호구자리 급소인데 백2로 내려섰을 때 흑으로선 신중히 응수해야 한다. 백2에는 흑3, 백4를 선수한 후 흑5에 막는 것이 수순으로 이 역시 정석에 속한다. 흑5로는 A 또는 B도 성립한다.



5도

5도(흑, 불만)

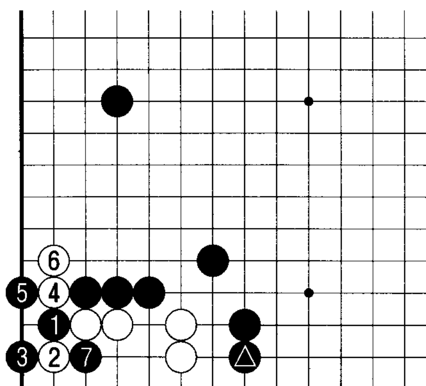
백1로 내려섰을 때 흑2로 막는 것은 매우 좋지 않다. 백3이 좌우 흑을 분단하는 급소점으로 흑이 불리한 결말이다.



6도

6도(흑, 불리한 싸움)

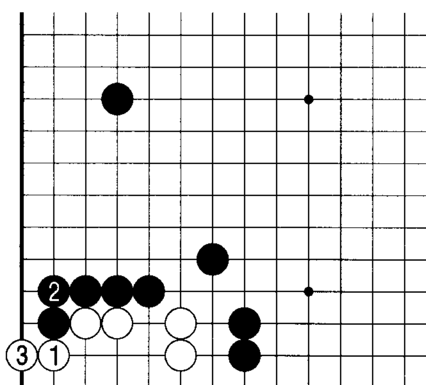
전도에 계속해서 흑1로 젖힌다면 백2로 되젖히는 것이 좋다. 계속해서 흑3으로 끊는다면 백4로 마늘모한 후 이하 백6까지 처리해서 백이 유리한 싸움이다.



7도

7도(후속수단)

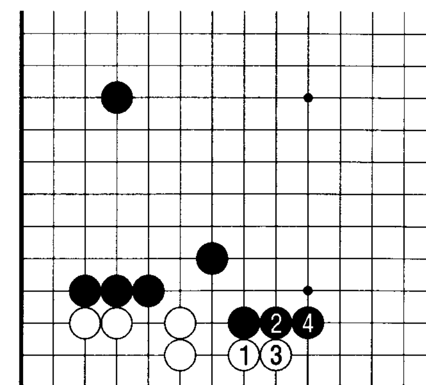
1도의 기본 정석이 이루어지고 난 후 귀의 백은 흑▲에 내려서는 수가 선수의 의미가 있다. 흑▲ 때 백이 손을 뺀다면 흑1·3으로 강력하게 젖혀가는 수가 성립한다. 이하 흑7까지 패가 되는데 흑도 부담이 크다.



8도

8도(흑, 충분)

백1로 젖혔을 때 흑은 패가 부담스럽다면 단순히 2로 잇는 정도로도 충분하다. 백은 3으로 내려서서 후수로 사는 정도인데 흑으로선 충분한 결말이다.



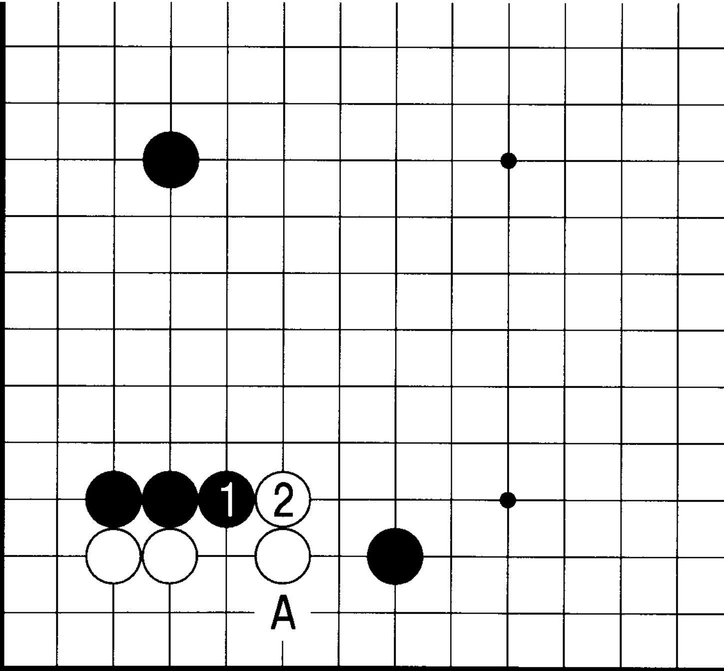
9도

9도(백의 후속수단)

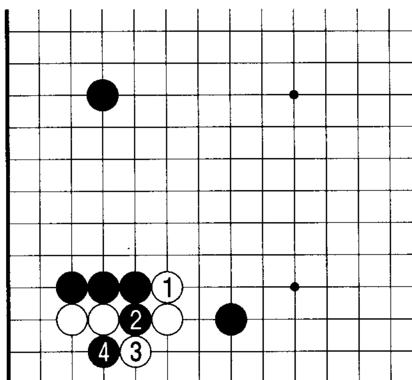
반대로 백은 1로 붙이는 것이 정석 이후의 후속수단이다. 흑은 2로 물러서는 정도인데 백3, 흑4까지 선수로 실리를 취할 수 있다. 그러나 반면에 상대를 강화시켜 주므로 백은 시기를 잘 선택해야 한다.

제 24 형

분단을 획책

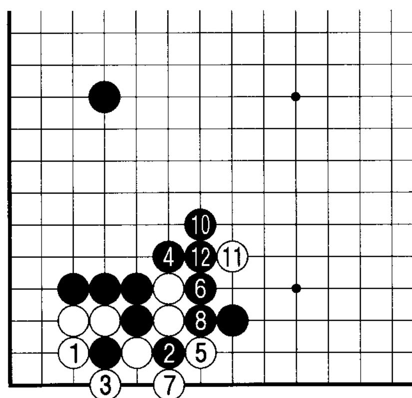


흑1로 급소자리를 차지했을 때 백이 A로 내려서서 단점을 보강하지 않고 2로 막아온 장면이다. 백2는 좌우 흑을 분단시키겠다는 의도인데 이후의 변화를 검토해 보기로 한다.


1도

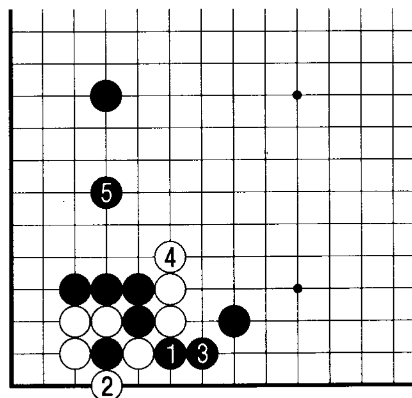
1도(좋은 수순)

백1로 밀어 올리면 흑은 2·4로 나가 끊는 것이 좋은 수순이다. 흑2·4는 한점을 사석으로 해서 외곽을 봉쇄하겠다는 뜻이다.


2도 ⑨ … ❷

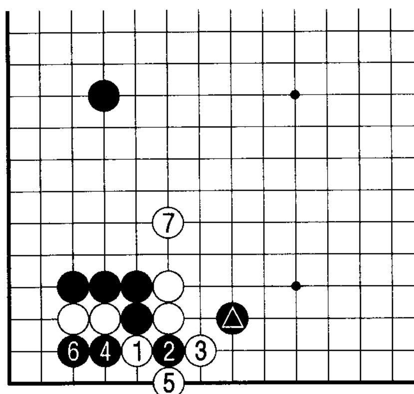
2도(정석)

전도에 계속해서 백은 1로 단수쳐서 한점을 잡는 정도인데 흑2를 선수한 후 4로 두점머리를 두드리는 것이 준비된 수순이다. 백5에는 흑6으로 단수친 후 이하 흑12까지 외곽을 봉쇄해서 충분하다.


3도

3도(강력한 시도)

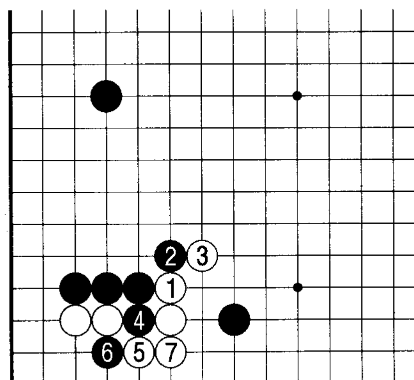
흑1, 백2 때 흑은 전도처럼 중앙을 봉쇄하지 않고 3으로 뻗어 싸우는 수도 성립한다. 백4, 흑5까지 중앙전이 관건이다.



4도

4도(흑, 불만)

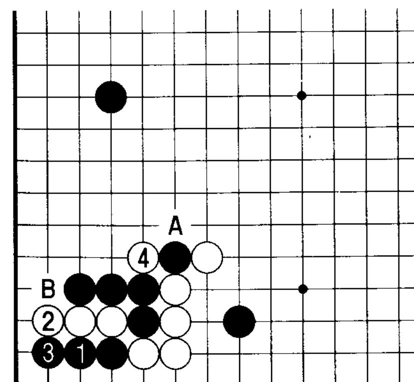
백1로 막았을 때 흑2로 끊는 것은 방향착오이다. 백은 3·5로 흑 한점을 따내는 것이 좋은 수로 흑4·6으로 귀를 차지할 때 백7로 한칸 뛰어 흑● 한점을 고립시키면 백이 유리한 결말이다.



5도

5도(수순착오)

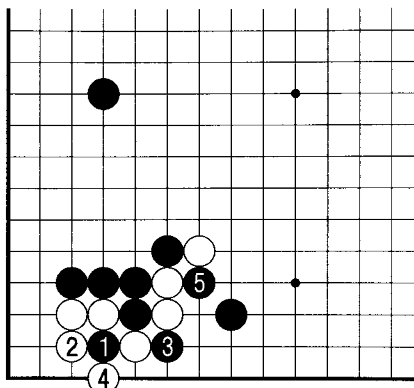
백1 때 곧장 흑2로 젖히는 것은 수순착오이다. 백3 때 뒤늦게 흑4·6으로 절단해도 백은 7로 잇고 버티게 된다. 계속해서 ……



6도

6도(흑, 곤란)

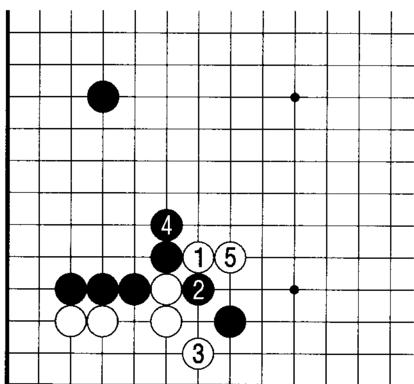
전도에 계속해서 흑1로 단수쳐서 백 두점을 공격해도 백은 2로 뻗는 수가 성립한다. 계속해서 흑3으로 막는다면 백4로 단수쳐서 A와 B를 맞보기로 하게 된다. 이 결과는 흑이 망한 모습이다.



7도

7도(전화위복)

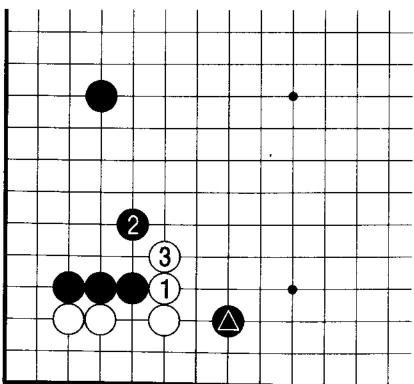
흑1로 끊었을 때 무심코 백2로 단수치는 것은 대악수이다. 흑은 3으로 단수친 후 5에 끊어서 대만족이다.



8도

8도(백, 충분)

백1로 젖혔을 때 곧장 흑2로 끊는다면 백3으로 마늘모하는 수가 좋은 수이다. 흑4로 뻗는 정도일 때 백5로 두면 흑이 불리한 싸움이다.



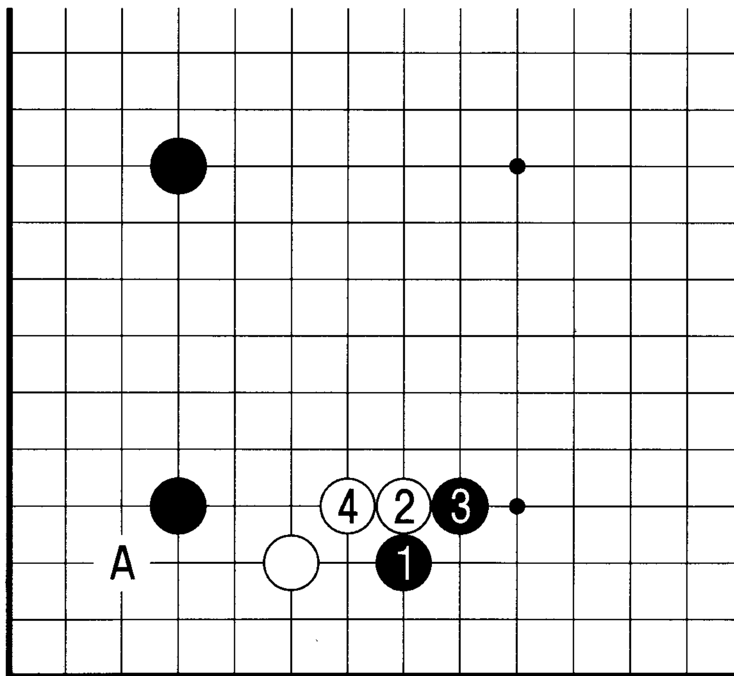
9도

9도(백, 만족)

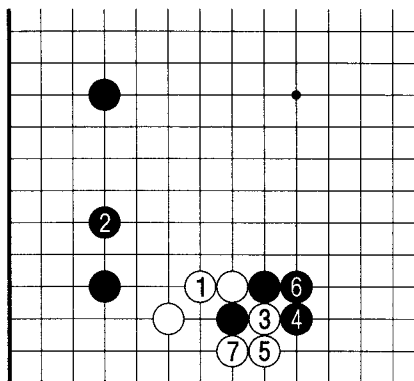
백1 때 단순하게 흑2로 한칸 뛰는 것은 힘이 없는 수이다. 백은 3으로 두어 흑● 한점을 고립시키면 대만족이다.

제 25 형

전략적인 붙여 뻗음



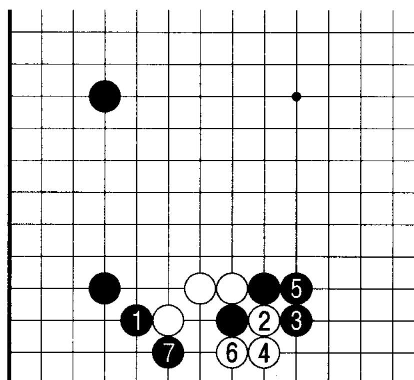
흑1로 협공했을 때 백이 A에 3·三 침입하지 않고 2·4로 붙여 뻗은 것은 흑의 대모양작전을 거부한 것이다. 그럼 백4 이후의 변화를 검토해 보기로 한다.



1도

1도(정석)

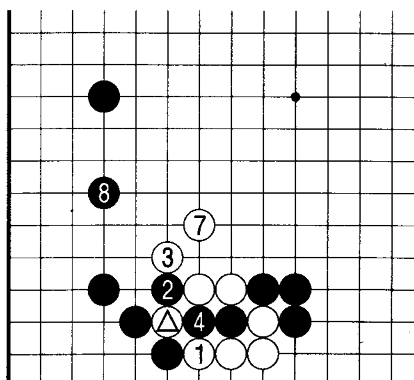
백1 때 흑2로 한칸 뛰면 가장 무난하다. 계속해서 백3으로 끊고 이하 백7까지가 기본 정석이다.



2도

2도(흑의 변화)

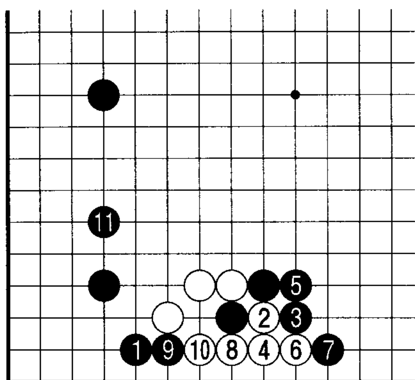
흑은 변으로 한칸 뛰지 않고 1로 마늘모 붙이는 수도 가능하다. 계속해서 백2로 끊은 것은 당연한데 이하 백6까지 진행되고 난 후 흑7로 젖히는 것이 흑으로선 예정된 수순이다.



3도 ⑤ … △ ❻ … ❹

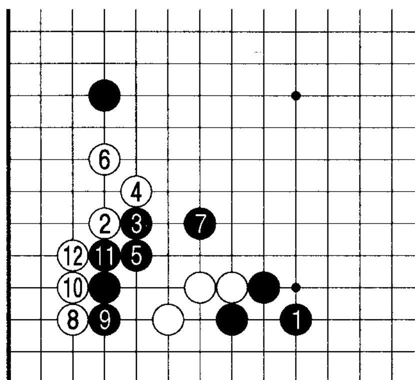
3도(정석)

전도 이후 백은 1로 막을 수 밖에 없는데 흑2로 단수치는 것이 흑의 작전이다. 계속해서 백3에는 흑4로 따내고 백5 때 흑6으로 되따내는 것이 요령이다. 백7, 흑8까지가 기본 정석이다.


4도

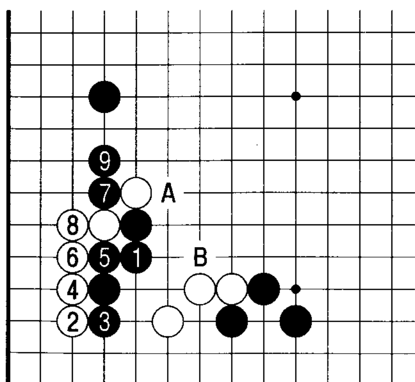
4도(정석)

흑은 1로 날일자하는 수도 성립한다. 계속해서 백2로 끊고 이하 흑11까지 상용화된 수순으로 피차 불만없는 갈림이다.


5도

5도(정석)

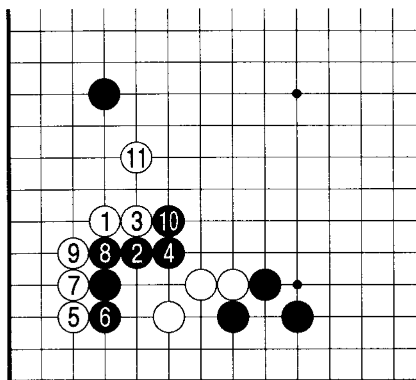
흑은 귀를 받지 않고 1로 호구치는 수도 성립한다. 흑1이라면 백2로 양걸치는 것이 호착으로 이하 백12까지가 기본 정석이다.



6도

6도(백, 수순착오)

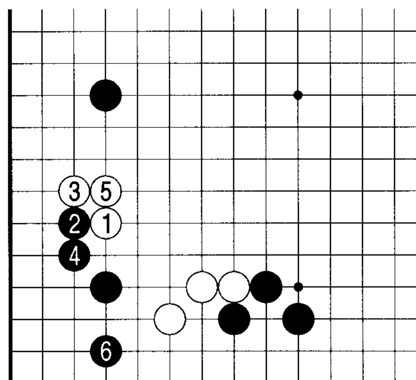
흑1로 뻗었을 때 백이 전도처럼 처리하지 않고 곧장 2로 3·三 침입하는 것은 수순착오이다. 이하 백6까지 진행되었을 때 흑7로 단수친 후 9로 뻗는 것이 강수로 백이 불리한 결말이다. 이후 백A라면 흑B이다.



7도

7도(흑, 소극적)

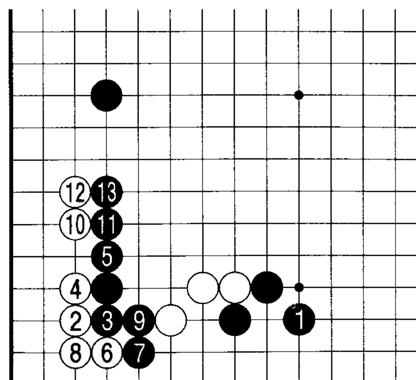
백1로 양걸침했을 때 흑2로 마늘모하는 것은 소극적인 수이다. 백은 3으로 밀어 올린 후 흑4 때 백5로 3·三 침입하는 것이 좋은 수순이다. 이하 백11까지 백이 우세한 결과이다.



8도

8도(백, 만족)

백1 때 흑2·4로 붙여 끌어 안정을 도모하는 것은 좋지 않다. 백3·5로 보강하고 나면 흑은 6으로 한칸 뛰어 귀를 지킬 수밖에 없는데 상대를 강화시켜 준 만큼 득이 없다.



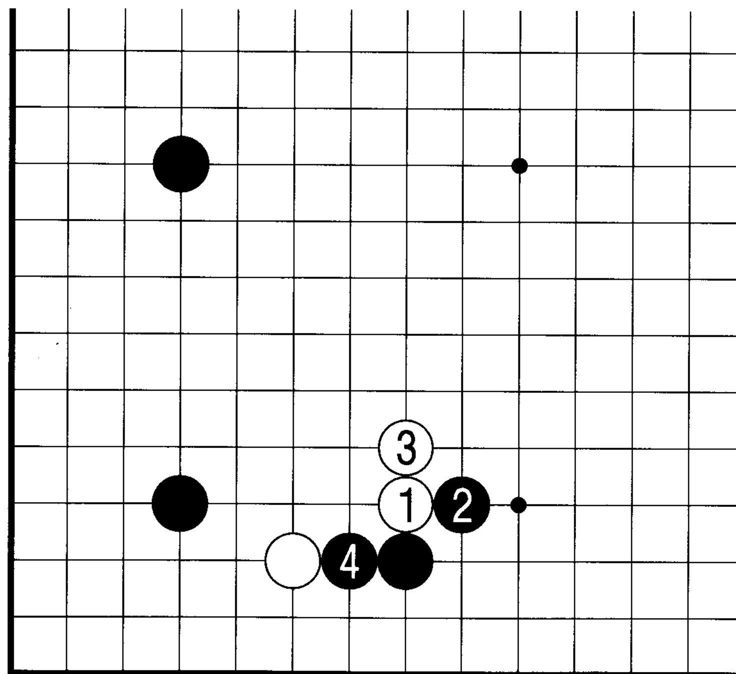
9도

9도(흑, 만족)

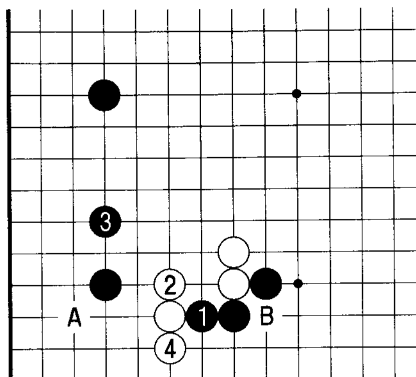
흑1로 호구쳤을 때 백이 양걸침을 하지 않고 2로 3·三 침입하는 것은 매우 좋지 않다. 흑은 3으로 막은 후 이하 13까지 세력을 쌓는 것이 좋은 수로 흑의 세력이 돋보이는 모습이다.

제 26 형

중앙을 중시



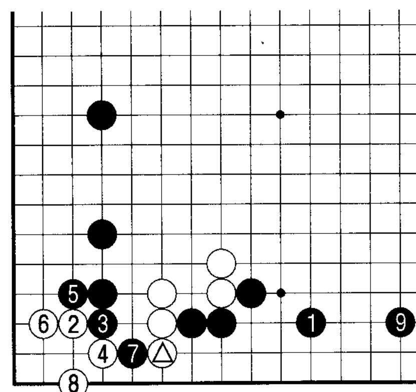
백1로 붙이고 흑2 때 백3으로 뻗은 것은 중앙을 중시한 것이다. 계속해서 흑4로 치받은 것은 백 모양에 흠집을 남기자는 뜻인데 이후의 변화를 검토해 보기로 한다.



1도

1도(정석)

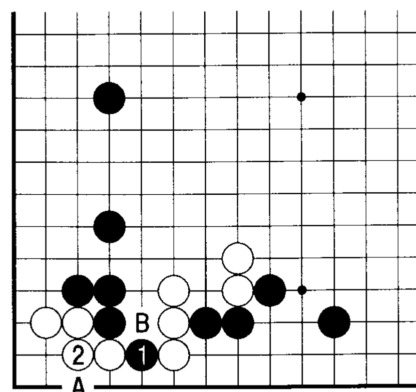
흑1로 치받으면 백은 2로 뻗는 한수이다. 계속해서 흑3으로 지켰을 때 백4로 내려선 수가 눈여겨볼 만한 맥점. 이후 백은 A와 B를 맞보기로 하고 있다.



2도

2도(호각의 갈림)

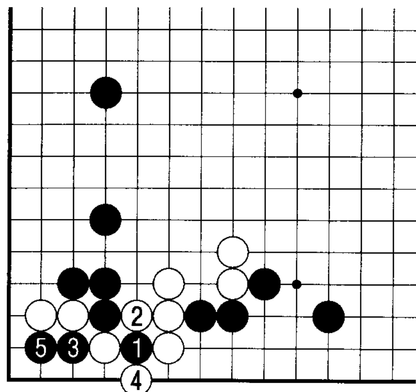
백Ⓐ로 내려서면 흑은 1로 날일자해서 끊기는 약점을 보강해야 한다. 계속해서 백2로 3·三 침입하고 이하 백8까지가 기본 정석이다.



3도

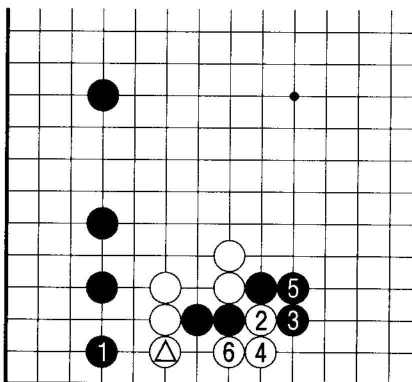
3도(백의 실수)

전도의 수순 중 흑1로 끼웠을 때 A에 호구치지 않고 단순히 2로 잇는 것은 좋지 않다. 이 형태는 전도와 달리 흑이 B로 이었을 때 완생이 아니라는 것이 큰 차이점이다.


4도

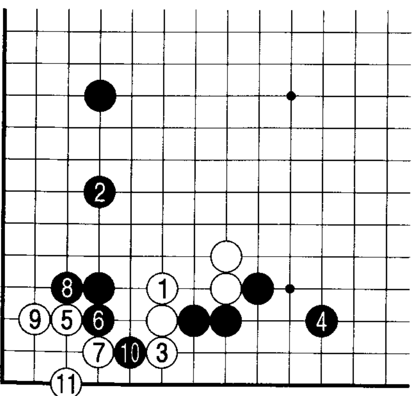
4도(흑, 만족)

흑1로 끼웠을 때 백2로 단수쳐서 흑 한점을 잡는 것은 대악수이다. 흑은 3으로 끊은 후 5로 막아 귀를 제압할 수 있다.


5도

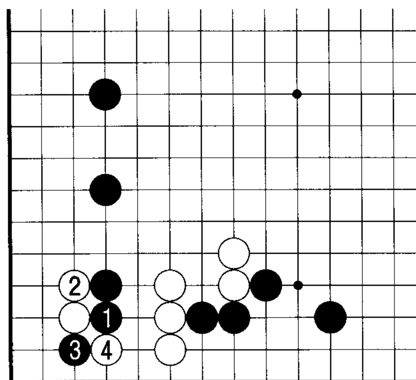
5도(백, 만족)

백△로 내려섰을 때 끊기는 약점을 보강하지 않고 1로 한칸 뛰어 귀를 지키는 것은 좋지 않다. 백은 2로 끊는 것이 좋은 수로 이하 백6까지 흑 두점을 취해 충분한 모습이다.


6도

6도(흑, 만족)

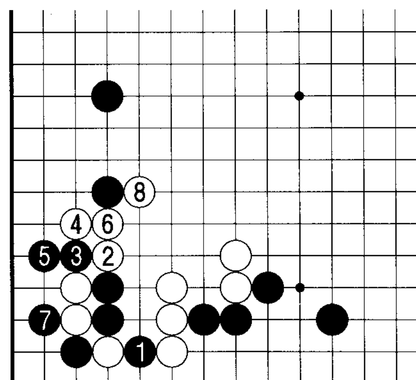
백1 때 흑2로 두칸 벌린 것은 좌변 화점과의 간격을 고려한 것이다. 계속해서 백3으로 내려서고 이하 백11까지 진행된다면 2도의 기본 정석과 비교해 볼 때 흑이 유리하다.



7도

7도(백의 반발)

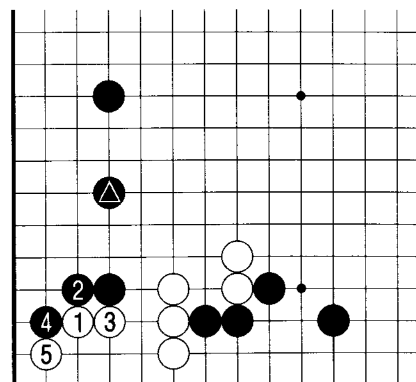
흑1로 막았을 때 백4에 젖힌 수로는 2로 밀어 올리는 것이 적절한 반발수이다. 계속해서 흑3으로 젖힌다면 백4로 끊는 것이 묘수이다. 계속해서 ……



8도

8도(백, 만족)

전도에 계속해서 흑은 1로 단수칠 수밖에 없는데 백2로 젖힌 후 흑3 때 백4 이하 8까지 처리하는 것이 요령이다. 이 결과는 흑의 실리에 비해 백의 세력이 돋보인다.



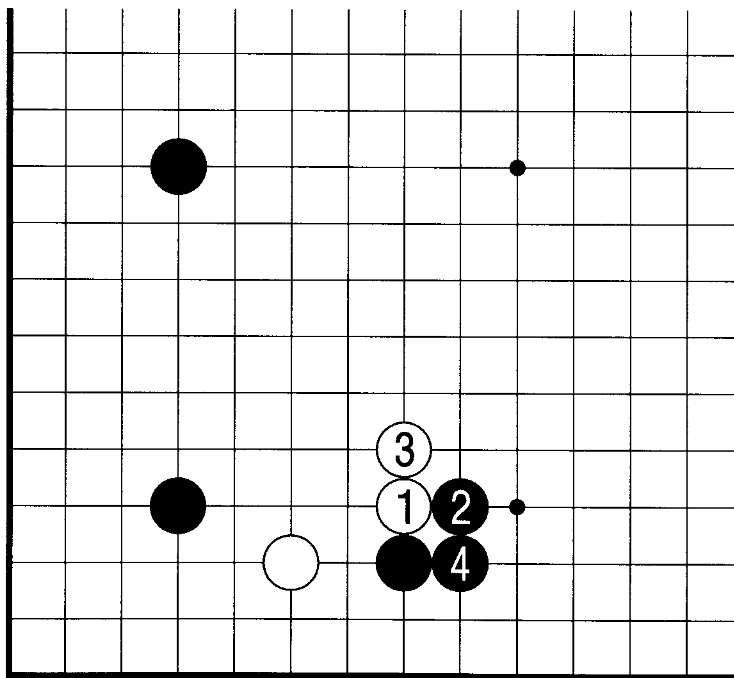
9도

9도(정석)

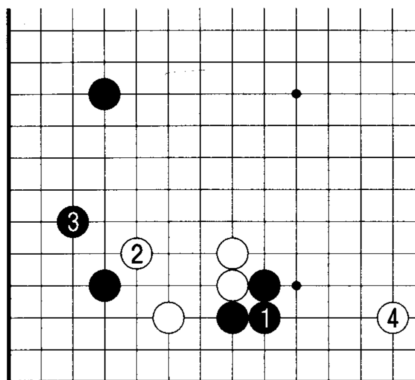
흑▲와의 간격이 넓은 만큼 백1 때 흑은 2로 물러서서 받는 것이 정수이다. 계속해서 백3으로 연결하고 흑4, 백5까지가 기본 정석이다.

제 27 형

공격적인 이음

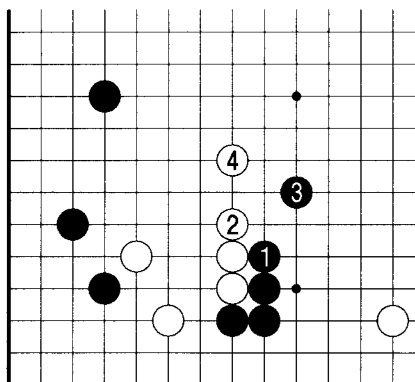


백1로 붙이고 흑2, 백3까지 진행되었을 때 흑4로 이은 것은 백을 강화시켜 주지 않겠다는 공격적인 발상이다. 그럼 흑4 이후의 진행을 살펴보기로 한다.


1도

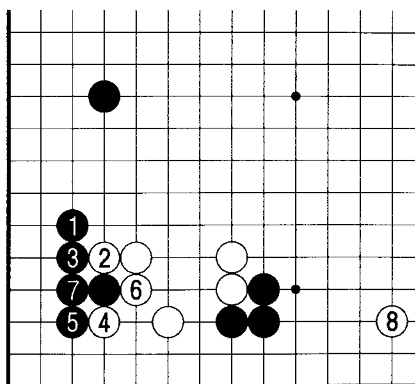
1도(정석)

흑1로 이으면 백은 2로 날일자하는 것이 요령이다. 흑3으로 받는 정도일 때 백4로 협공하게 되는데 쌍방 호각의 갈림이다.


2도

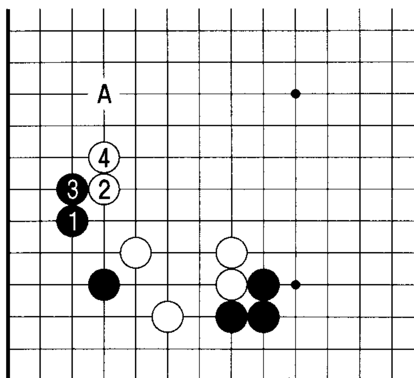
2도(중앙전)

전도에 계속해서 흑은 1로 밀어 올린 후 백2 때 흑3으로 날일자하는 것이 행마법이다. 백도 4로 한칸 뛰어 진출하게 되는데 장차 중앙전이 관건이다.


3도

3도(백의 활용)

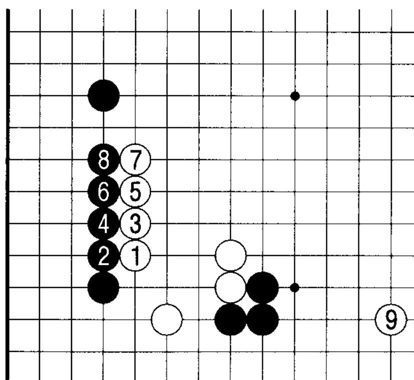
흑1 때 백은 2로 미는 수도 성립한다. 흑3으로 받는 정도일 때 백4로 붙여 이하 흑7까지 철저히 선수하겠다는 것이 백의 작전이다. 그러나 이 형태는 자신이 강화된 반면에 흑을 굳혀준 의미가 있다.



4도

4도(공격적인 씨움)

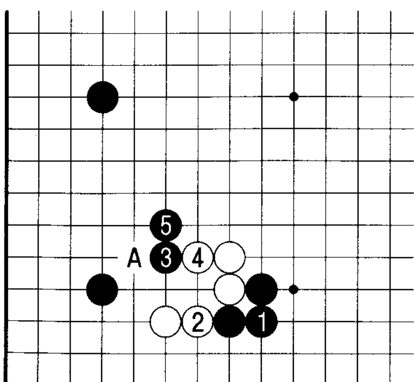
A 방면에 흑돌이 없다면 흑1 때 재차 백2로 날일자해서 씌우는 수도 성립한다. 흑3에는 백4로 뻗어 자신의 형태를 강화시키는 것이 행마의 요령이다.



5도

5도(실리를 중시)

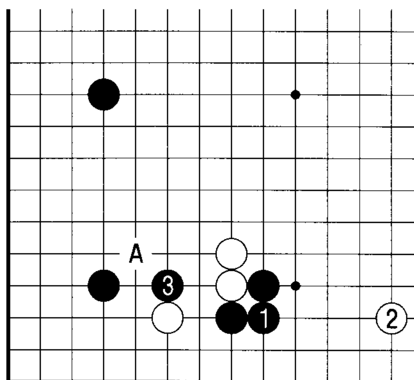
백1로 날일자했을 때 흑2로 받는 것은 약간 의문이다. 백은 3으로 민 후 이하 흑8까지 선수로 세력을 쌓는 것이 요령이다. 백9로 공략하면 왼쪽의 백 세력이 빛을 발하는 모습이다.



6도

6도(백, 불만)

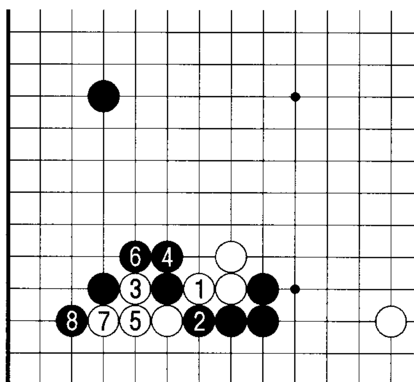
흑1로 이었을 때 A로 날일자하지 않고 단순하게 백2로 치받는 것은 형태에 얽매인 속수이다. 흑3이 통렬한 공격의 급소로 백4, 흑5까지 흑이 우세한 결말이다.



7도

7도(수순착오)

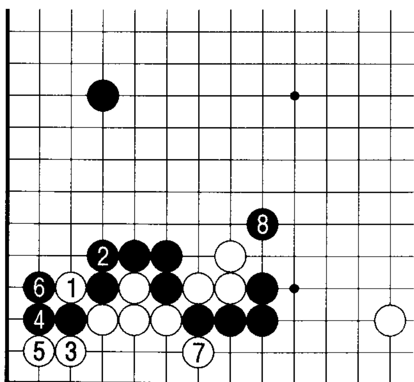
흑1로 이었을 때 백A를 선수하지 않고 곧장 백2로 협공하는 것은 수순착오이다. 흑3으로 막는 것이 백의 실수를 추궁하는 좋은 수이다. 계속해서 ……



8도

8도(강력한 대응)

전도에 계속해서 백1로 젖힌다면 흑은 2로 끊는 것이 강수이다. 계속해서 백3으로 단수친 후 이하 백7까지 도전해 온다면 이하 흑8까지 강력하게 맞서는 것이 좋다.



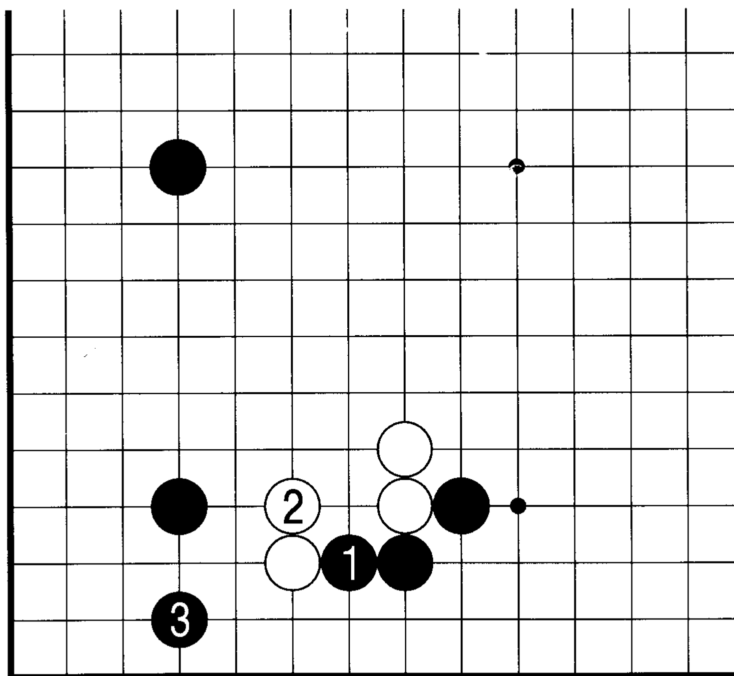
9도

9도(흑, 만족)

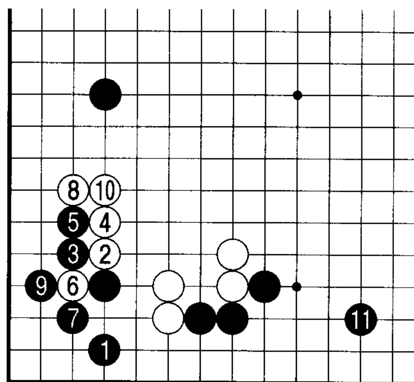
전도에 계속해서 백은 1로 단수친 후 이하 백7까지 자체 삶을 도모하는 정도이다. 결국 선수가 흑에게 돌아오게 되는데 흑8로 씌워 백 석점을 제압하면 이 결과는 흑이 우세하다.

제 28 형

실리를 중시

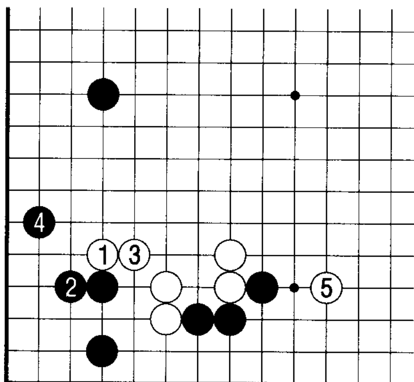


흑1, 백2 때 흑3으로 한칸 뛴 것은 실리를 중시한 수법이다. 그럼 흑3으로 한칸 뛴 이후의 변화를 검토해 보기로 한다.


1도

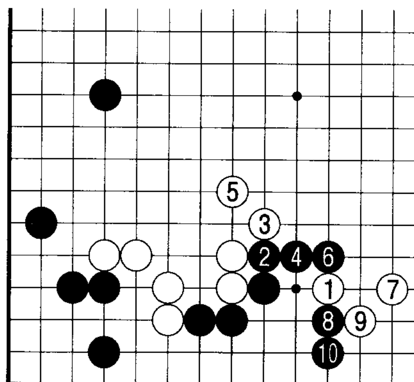
1도(정석)

흑1로 한칸 뛰면 백은 2로 붙이는 것이 좋은 행마법이다. 계속해서 흑3에는 백4로 뻗고 흑5때 백6으로 끊는 것이 예정된 수순으로 이하 흑11까지가 기본형이다.


2도

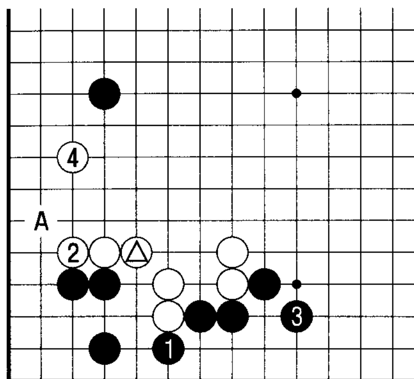
2도(정석)

백1로 붙였을 때 흑은 2로 물러서는 수도 성립한다. 계속해서 백3에는 흑4로 날일자하는 것이 요령이다. 백은 5로 협공해서 공세를 취하게 되는데 ……


3도

3도(호각)

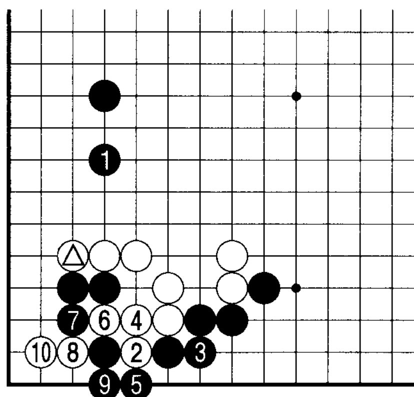
백1로 공격하면 흑은 2로 밀어 올린 후 백3 때 흑4로 진출하는 정도이다. 계속해서 백5로 호구치고 이하 흑10까지가 예상되는 진행인데 피차 불만없다.



4도

4도(흑, 불만)

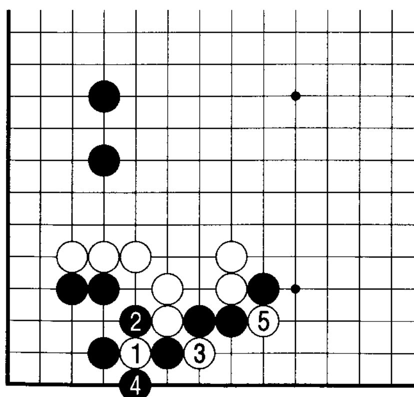
백△로 뻗었을 때 흑A로 날일자하지 않고 1로 넘는 것은 실리에 연연한 악수이다. 백은 2로 막은 후 흑3 때 백4로 전개하는 것이 좋은 수순으로 흑이 불리한 결말이다.



5도

5도(백, 충분)

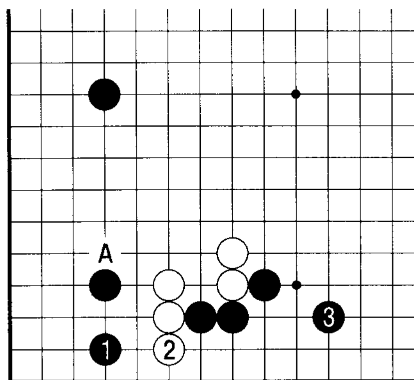
전도의 수순 중 백△로 막았을 때 흑1로 공격해 온다면 백2로 끼우는 것이 좋은 수이다. 계속해서 흑3으로 잇는다면 백4로 이은 후 이하 10까지 흑 석점을 취해 충분하다.



6도

6도(백, 만족)

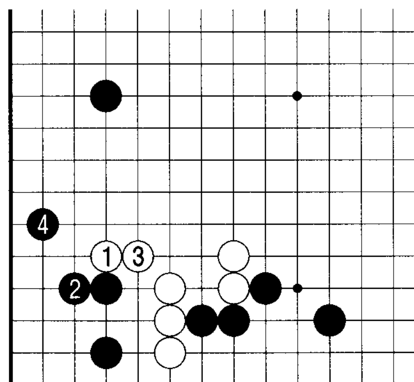
백1 때 흑2로 단수친다면 백3을 선수한 후 5에 끊는 것이 수순이다. 이후는 흑이 어떻게 변화해도 좋은 결과를 기대할 수 없다.



7도

7도(흑, 우세)

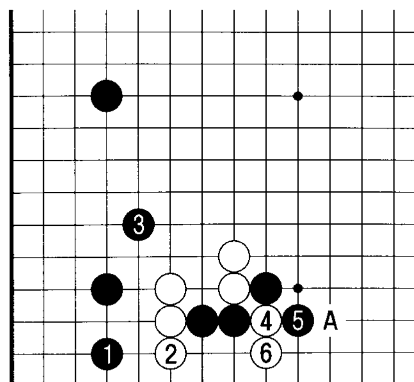
흑1로 한칸 뛰었을 때 백A로 붙이지 않고 2로 내려서서 연결을 방해하는 것은 좋지 않다. 흑은 3으로 날일자해서 양쪽을 모두 둔 모습이다.



8도

8도(수순착오)

전도에 계속해서 백1로 붙인 후 3으로 뻗는 것은 수순착오이다. 흑4로 날일자해서 진출하고 나면 백은 일방적으로 쫓기는 신세가 된다.



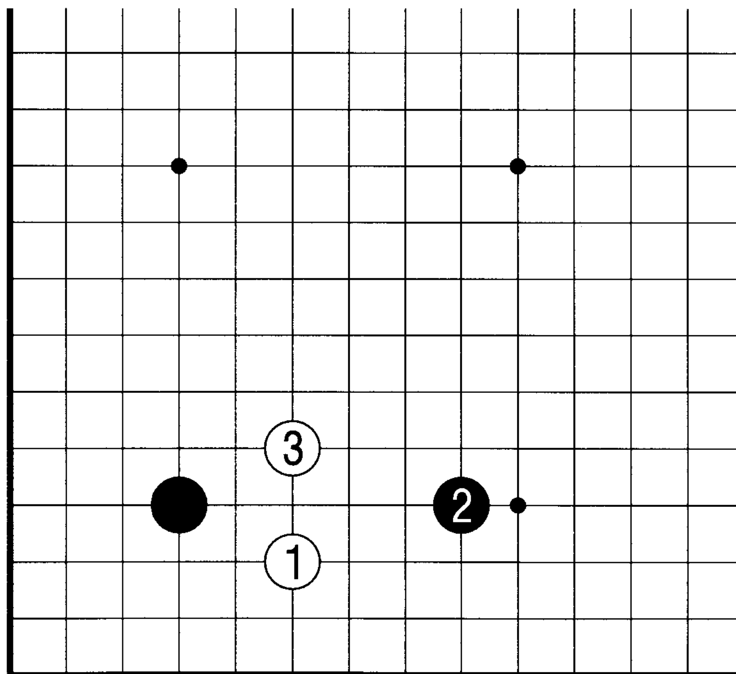
9도

9도(백, 충분)

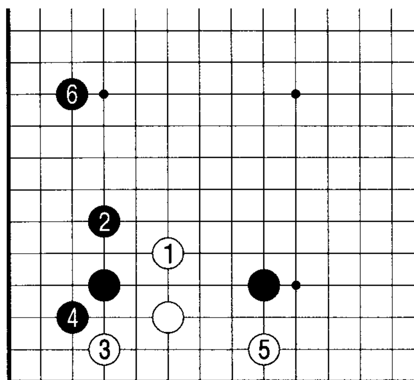
흑1, 백2 때 흑A 날일자하지 않고 3으로 두는 것은 찬성할 수 없다. 백은 4로 끊는 것이 강수로 흑5, 백6까지 흑 두점을 취해서 충분하다.

제 29 형

두칸 높은 협공



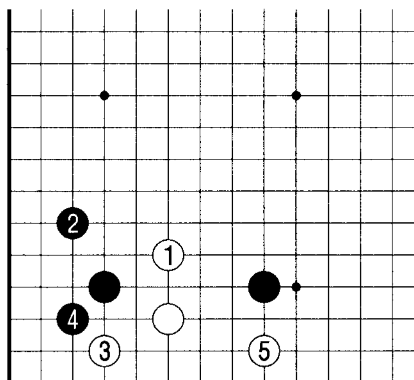
백1로 걸쳤을 때 흑2의 두칸 높은 협공은 근래에 와서 가장 많이 등장하는 협공수이다. 그럼 백3으로 한칸 뛴 이후의 변화를 검토해 보기로 한다.



1도

1도(기본 정석)

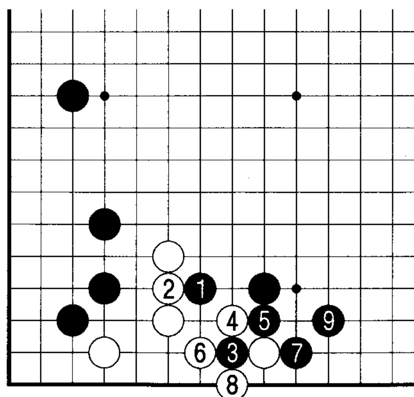
백1로 한칸 뛰면 흑도 2로 한칸 뛰는 것이 보통이다. 계속해서 백3으로 날일자하고 흑4 이하 백5까지가 기본 정석이다.



2도

2도(호각의 변화)

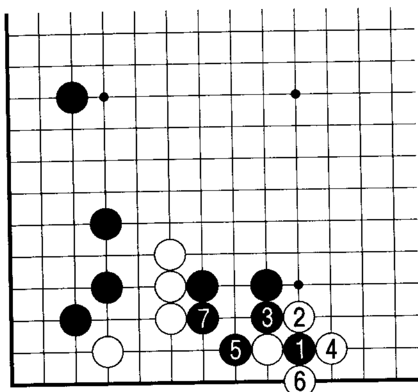
백1 때 흑은 2로 날일자해서 두는 수도 가능하다. 계속해서 백3으로 날일자하고 이하 백5까지 전도와 대동소이한 결말이다.



3도

3도(후속수단)

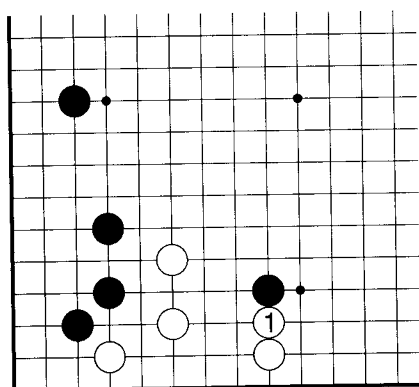
1도의 기본 정석이 이루어지고 난 후 흑에겐 1로 들여다본 후 백2 때 흑3으로 붙여 형태를 정비하는 수단이 남아 있다. 이하 흑9까지가 기본형이다.


4도

4도(흑의 강경수단)

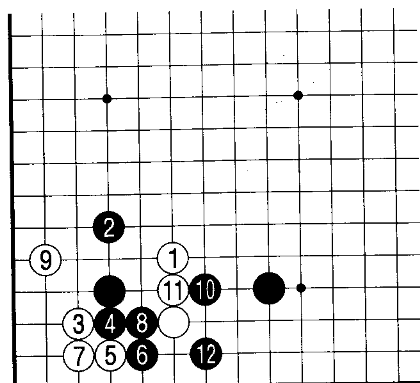
상황에 따라선 흑1로 붙이는 수도 성립한다. 백은 2로 젖힌 후 이하 6까지 흑 한점을 잡게 되는데 흑으로선 이하 흑7까지 좌우 백을 분단시킬 수 있다.

그러나 먼저 손해를 보는 만큼 신중을 기해야 한다.


5도

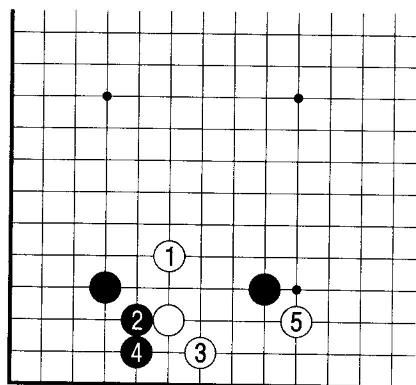
5도(백의 보강)

흑으로부터 활용수단을 없애기 위해선 백1로 치받는 것이 호착이다. 이렇게 보강해 놓으면 더이상 수단의 여지가 없다.


6도

6도(백, 불만)

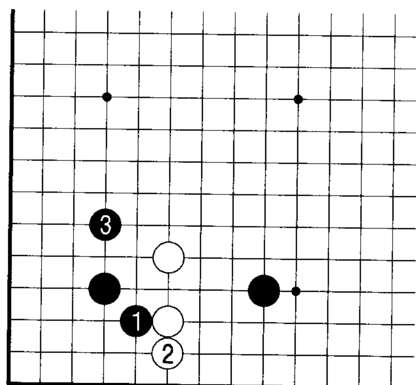
백1, 흑2 때 곧장 백3으로 3·三 침입하는 것은 좋지 않다. 이하 백9까지 기본 정석이 이루어지고 난 후 흑은 10으로 들여다보는 것이 호착이다. 백11을 기다려 흑12로 넘고 나면 이 결과는 흑이 유리하다.



7도

7도(백, 만족)

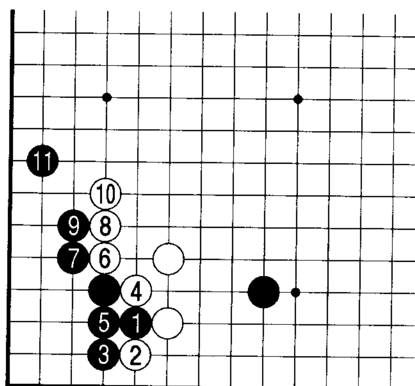
백1로 한칸 뛰었을 때 흑2로 마늘모 붙이는 수는 특별한 경우가 아니면 대부분 악수이다. 백은 3으로 마늘모 하는 것이 호착으로 흑4를 기다려 백5로 진출해서 충분하다.



8도

8도(흑의 활용)

흑1 때 백2로 내려서는 것은 흑에게 선수로 활용당한 꼴이다. 흑3으로 한칸 뛰고 나면 기본 정석과 비교해 볼 때 백이 불리하다.



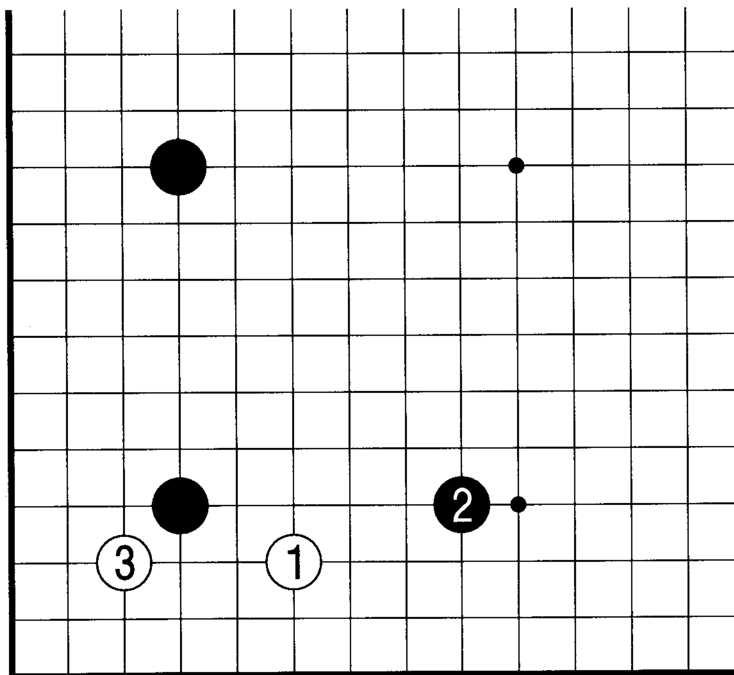
9도

9도(백, 불만)

흑1 때 백2로 젖힌 후 백4 이하 흑11까지 결정짓는 것은 찬성할 수 없다. 얼핏 백 세력이 두터운 것 같지만 귀의 흑집을 굳혀준 손실이 크다.

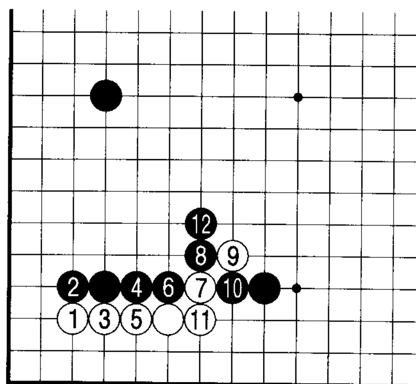
제 30 형

간명한 3·三 침입



백1, 흑2 때 백3으로 3·三 침입한 것은 알기 쉽게 실리를 차지하겠다는 뜻이다. 백3 이후의 진행을 살펴본다.

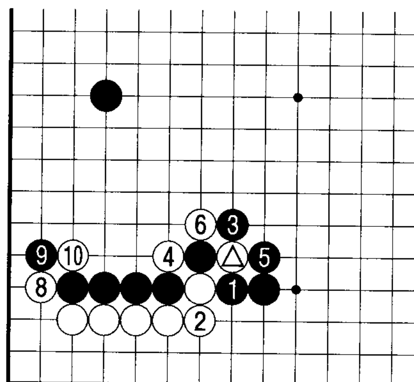
제30형



1도

1도(정석)

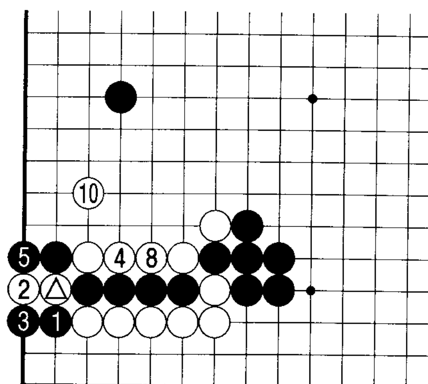
백1로 3·三 침입하면 주변 돌의 배석상 흑은 2로 막는 것이 좋다. 계속해서 백3으로 연결하고 이하 흑12까지가 기본 정석이다.



2도 ❼···△

2도(흑의 욕심)

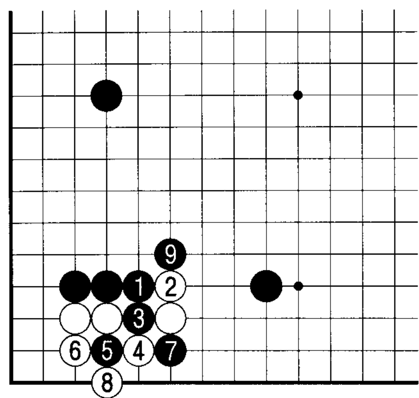
전도의 수순 중 흑1로 단수치고 백2로 이엇을 때 축이 유리하다고 해서 흑3으로 단수치는 것은 좋지 않다. 이때는 백4로 끊는 것이 호착으로 이하 백10까지 처리하는 것이 수순이다.



3도 ⑥,❾···△

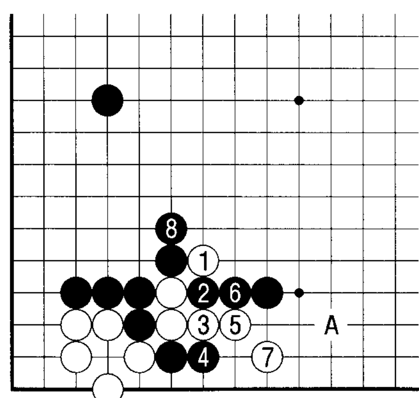
3도(흑, 곤란)

전도에 계속해서 흑1로 단수친다면 백2로 키워 죽이는 것이 수순이다. 계속해서 흑3으로 단수친다면 백4로 수를 조인 후 이하 10까지 처리해서 흑이 곤란하다.


4도

4도(백의 변화)

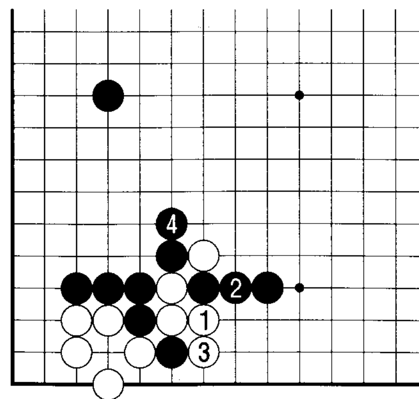
흑1로 호구자리 급소를 차지했을 때 백2로 밀어 올리는 변화이다. 이때는 흑3·5로 절단해서 백의 응수를 엿보는 것이 좋은 수순이다. 백6으로 잡을 수밖에 없을 때 흑7·9로 중앙을 봉쇄하는 것이 요령이다.



5도

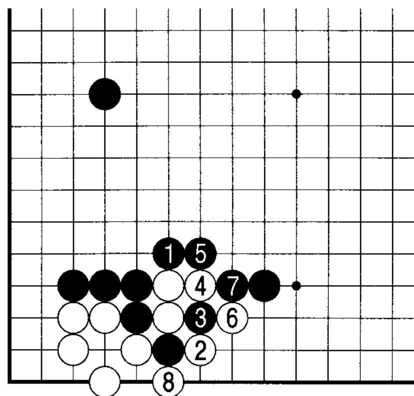
5도(정석)

전도 이후 백은 1로 젖히게 되는데 흑2 이하 8까지 처리하는 것이 좋은 수순이다. 이 형태는 장차 A 부근이 모두 선수로 듣는다.


6도

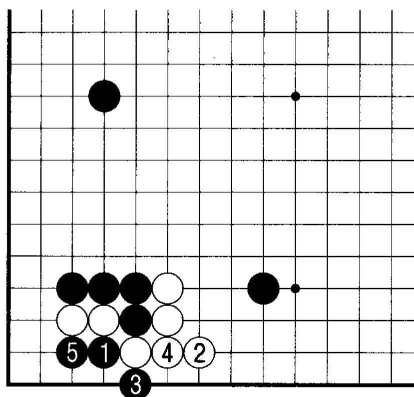
6도(흑, 미흡)

백1로 단수쳤을 때 흑이 전도처럼 처리하지 않고 단순히 2로 잇는 것은 좋지 않다. 백3으로 잡고 나면 흑은 4로 뻗어야 하는데 전도와 같은 활용수가 없는 만큼 흑이 불리하다.


7도

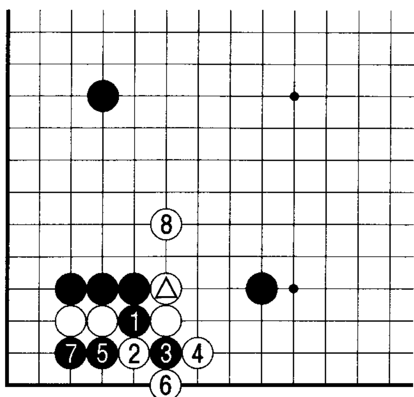
7도(흑, 만족)

흑1로 젖혔을 때 백이 5로 젖히지 않고 곧장 2로 단수치는 것은 수순착오이다. 흑은 3으로 끊은 후 이하 7까지 중앙을 봉쇄하는 것이 좋은 수순으로 선수로 형태를 결정지을 수 있다.


8도

8도(흑, 만족)

기본 정석 수순 중 흑1로 끊었을 때 백2로 호구치는 것은 흑3의 선수활용이 쓰라리다. 백4를 기다려 흑5로 단수치면 백이 불리한 결말이다.

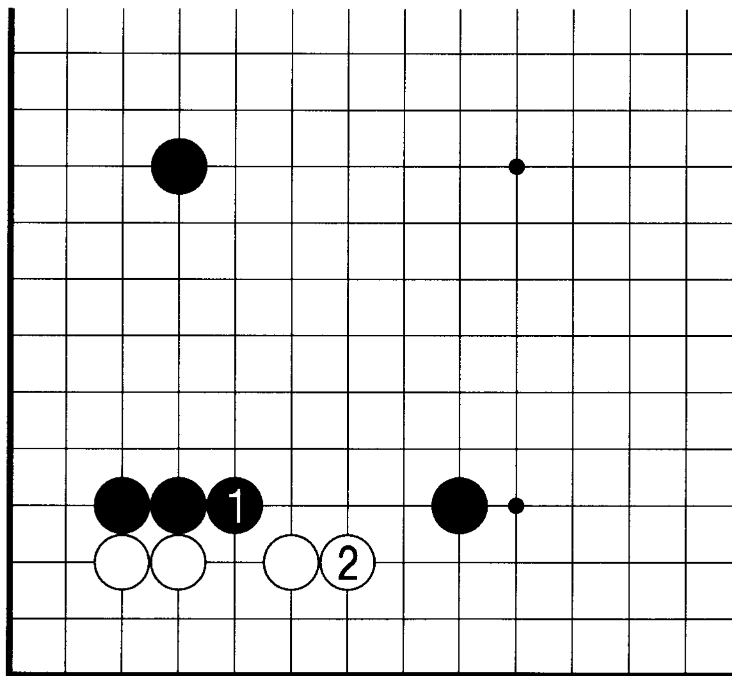

9도

9도(백, 만족)

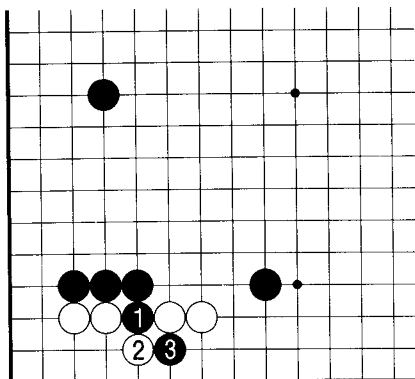
백△로 밀어 올렸을 때 흑1·3으로 나가 끊는 것은 수순착오이다. 백은 4·6으로 흑 한점을 취한 후 흑7 때 백8로 한칸 뛰어 대만족이다.

제 31 형

약점을 활용

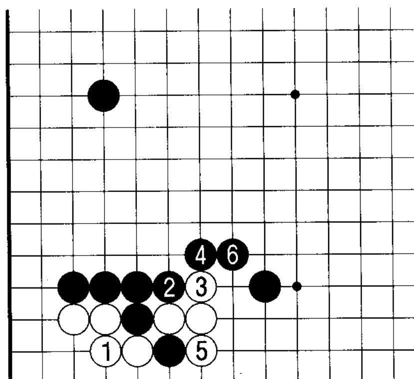


흑1 때 백2로 늘어선 수는 흑에게 봉쇄를 허용하지 않겠다는 뜻이다. 그러나 흑은 상대의 약점을 활용해서 외곽을 봉쇄할 수 있다.


1도

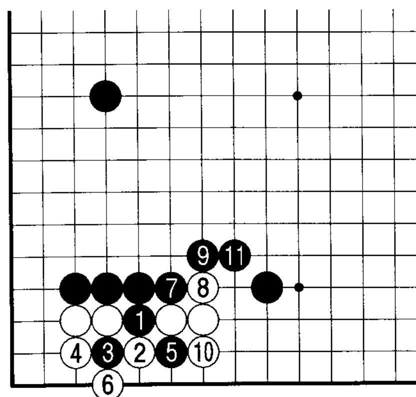
1도(수순)

흑은 1·3으로 나가 끊는 것이 백의 약점을 활용해서 외곽을 봉쇄하는 좋은 수순이다. 흑 1·3이면 백은 한점을 잡을 것인지 이을 것인지 선택해야 한다.


2도

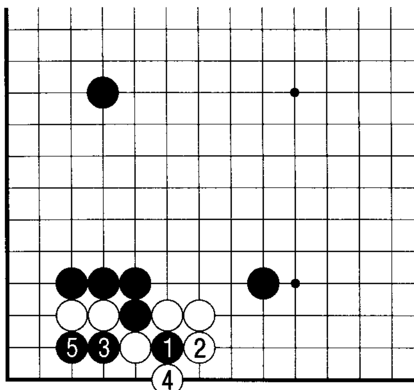
2도(정석)

백은 1로 잇는 것이 정수이다. 계속해서 흑은 2로 민 후 4로 젖히는 것이 끊어 둔 한점을 활용하는 요령이다. 백5로 보강하는 정도일 때 흑6으로 뻗으면 흑의 봉쇄가 성공을 거둔 모습이다.


3도

3도(흑. 수순착오)

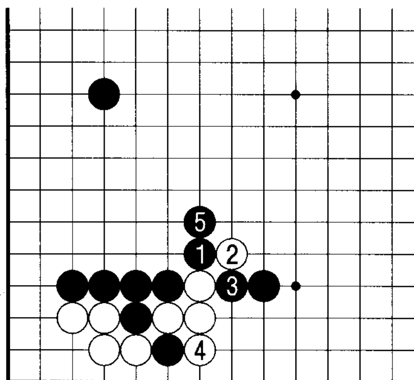
흑1, 백2 때 흑3으로 끊는 것은 약간 손해의 의미가 있다. 계속해서 백4로 단수치고 이하 흑11까지 전도와 거의 비슷한 진행인데 흑으로선 한점을 잡힌 만큼 손해이다.



4도

4도(흑, 만족)

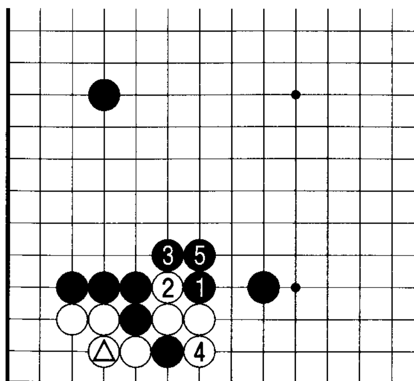
흑1로 끊었을 때 백2로 단수치는 것은 좋지 않다. 흑은 3으로 끊은 후 5에 단수쳐서 귀를 제압하는 것이 좋다. 이 결과는 흑이 유리하다.



5도

5도(흑, 두텁다)

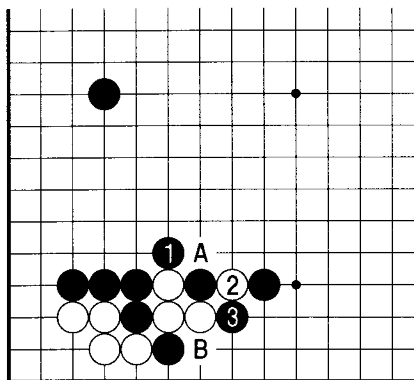
2도의 수순 중 흑1로 젖혔을 때 백2로 되젖힌다면 흑3으로 끊는 것이 좋다. 백4가 불가피할 때 흑5로 뻗으면 흑이 두텁다.



6도

6도(다른 봉쇄법)

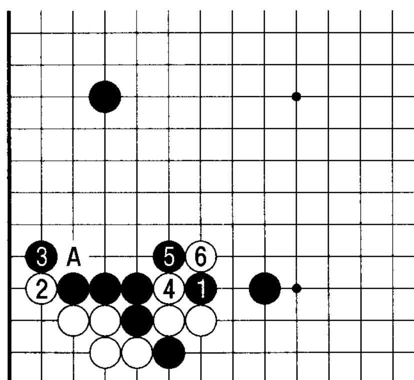
백△로 이엇을 때 흑은 1로 붙여 봉쇄하는 수도 성립한다. 계속해서 백은 2로 찌른 후 4에 후퇴해야 하는데 흑5로 이어 목적을 달성할 수 있다.



7도

7도(백, 곤란)

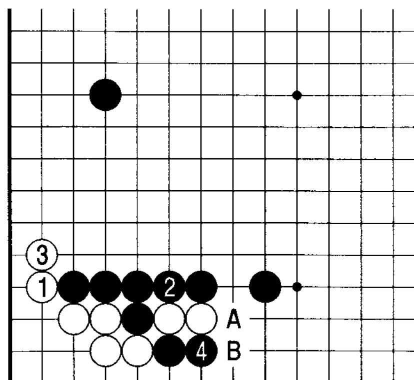
흑1로 막았을 때 백2로 단수치는 수는 성립하지 않는다. 이때는 흑3으로 되끊는 것이 맥점으로 백A 따낸다면 흑B로 단수쳐서 백이 곤란하다.



8도

8도(백의 수순)

흑1로 붙이면 백은 2로 젖히는 것이 좋은 수순이다. 계속해서 흑3으로 막는다면 백4·6으로 단수치는 것이 수순으로 흑은 A의 약점 때문에 응수가 곤란한 모습이다.



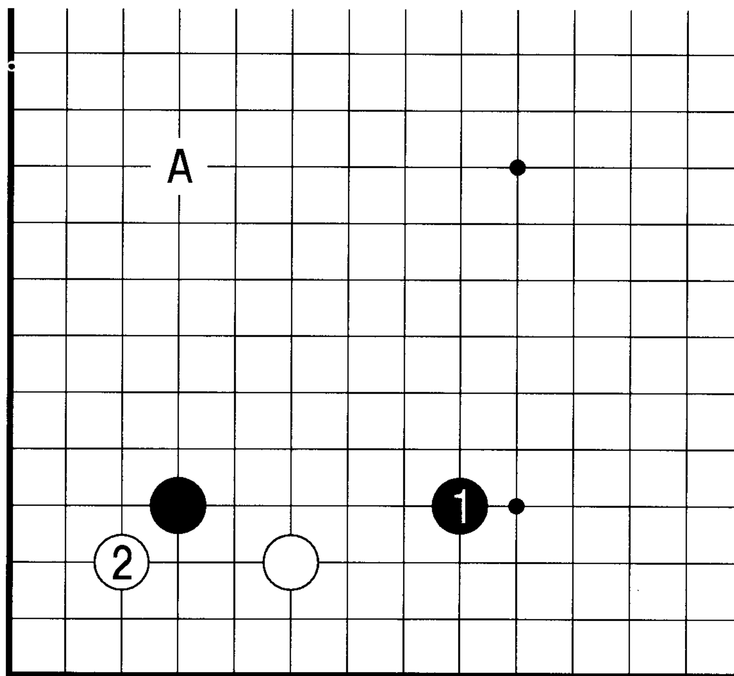
9도

9도(정석)

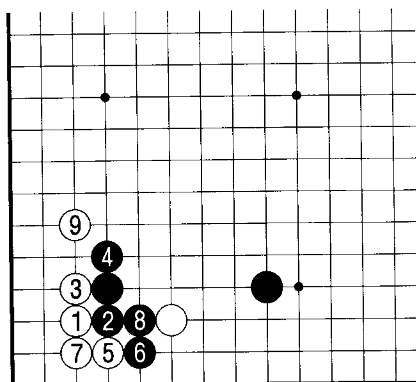
백1로 젖히면 흑은 2로 잇는 것이 정수이다. 계속해서 백3으로 뻗고 흑4로 단수치는 것은 피차 당연한 기세이다. 이후 백A로 달아나는 것은 흑B로 백이 안된다.

제 32 형

실리를 중시한 3·三 침입

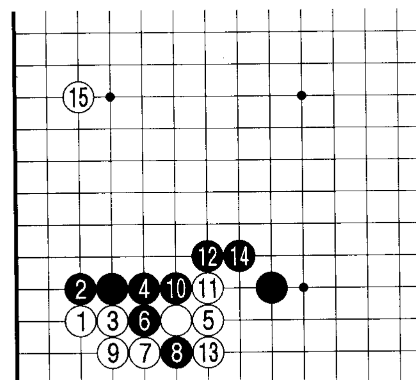


흑1로 협공했을 때 백2로 3·三 침입한 것은 간명하게 실리를 차지하겠다는 뜻이다. A 방면에 흑돌이 없다는 것을 염두에 두고 다음의 진행을 검토해 본다.


1도

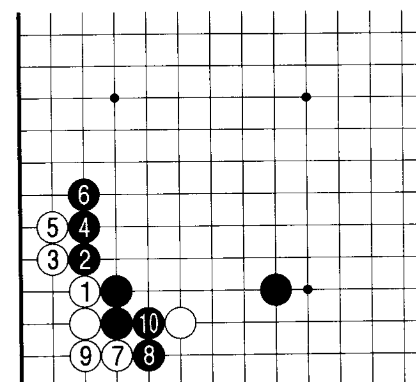
1도(기본 정석)

백1로 3·三 침입하면 흑은 2로 막는 것이 올바른 방향이다. 계속해서 백3으로 밀고 이하 백9까지가 기본 정석이다.


2도

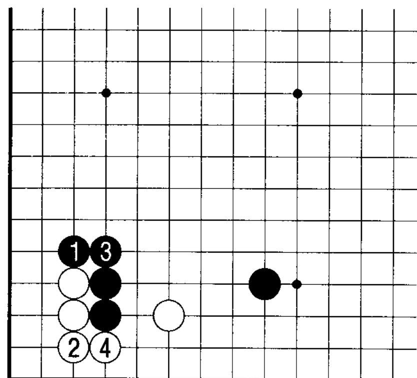
2도(흑, 방향착오)

백1 때 흑2로 막는 것은 방향착오이다. 이하 흑14까지 앞에서 살펴본 수순 그대로인데 선수를 취한 백이 15로 갈라치면 흑 세력의 가치가 대폭 삭감된 모습이다.


3도

3도(흑, 만족)

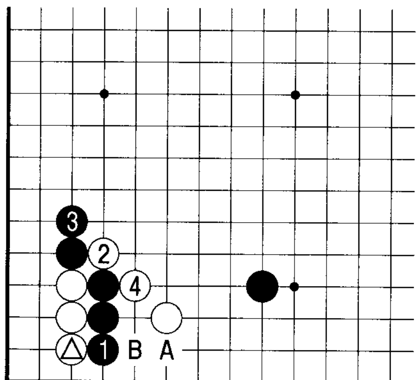
백1로 밀었을 때 곧장 흑2로 막는 것은 무리수이다. 그러나 백이 3으로 젖힌 후 이하 9까지 안정에 연연한다면 이하 흑10까지 처리해서 흑이 유리하다.



4도

4도(백, 충분)

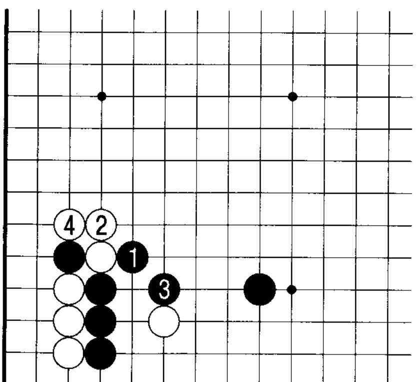
흑1로 젖히면 백은 2로 내려서는 것이 적절한 응수법이다. 계속해서 흑3으로 잇는다면 백4로 연결해서 충분한 모습이다.



5도

5도(흑, 곤란)

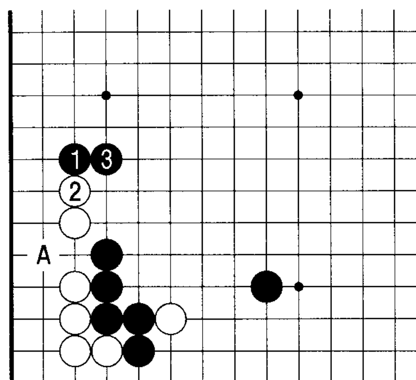
백◬ 때 흑1로 내려서는 것은 무리이다. 백은 2로 끊는 것이 강수로 흑3을 기다려 백4로 젖히면 흑 석점이 잡히게 된다. 이후 흑A에는 백B로 안된다.



6도

6도(백, 만족)

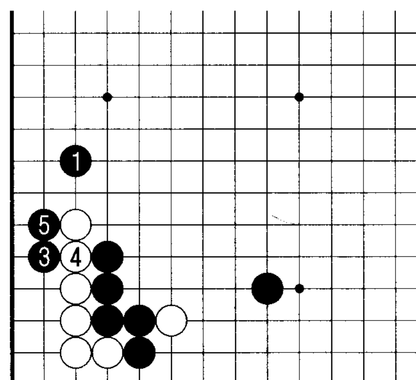
흑이 전도의 진행을 피해 1로 단수친 후 3으로 호구쳐서 보강한다면 백4로 단수쳐서 흑 한점을 취할 수 있다.



7도

7도(정석 이후)

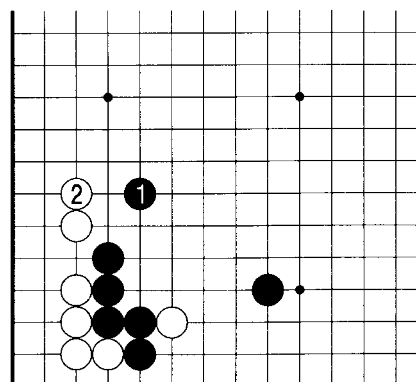
1도의 기본 정석이 이루어지고 난 후 흑은 1로 바짝 다가서는 것이 A의 치중을 노려 선수가 된다. 백2는 A의 약점을 선수로 보강하는 요령이다.



8도 ② ··· 손뺌

8도(백, 미생마)

흑1 때 백이 손을 빼는 것은 특별한 경우가 아니면 대부분 좋지 않다. 흑3이 백의 근거를 박탈하는 급소점으로 백4, 흑5까지 백은 미생마가 될 가능성이 높다.



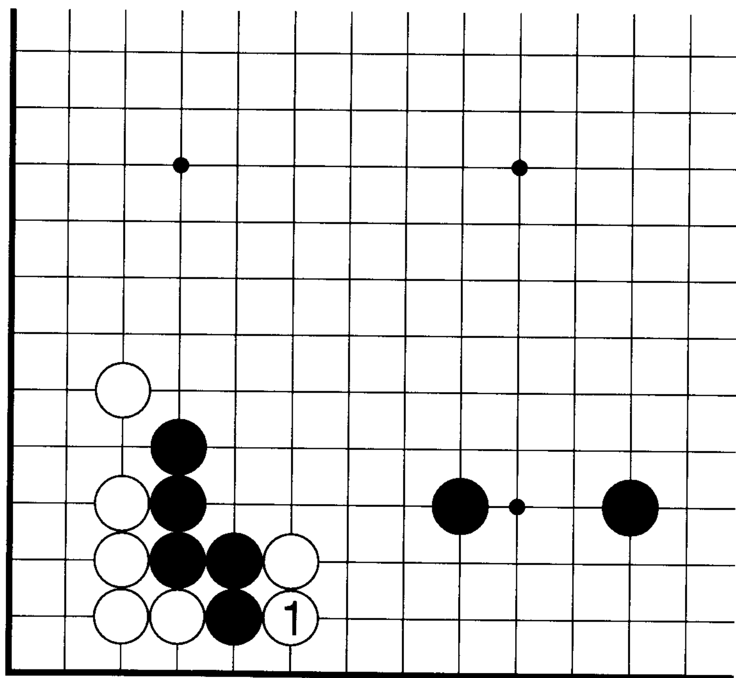
9도

9도(중앙을 중시)

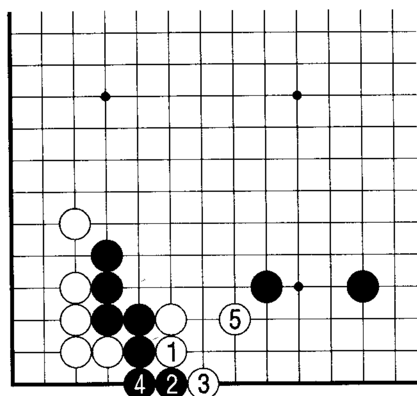
흑은 중앙을 중시하고 싶다면 1로 날일자하는 것이 좋다. 백2로 쌍점을 선 것은 두터운 보강 수단이다. 백2를 생략하면 반대로 흑2로 붙이는 것이 급소가 된다.

제 33 형

정석 이후



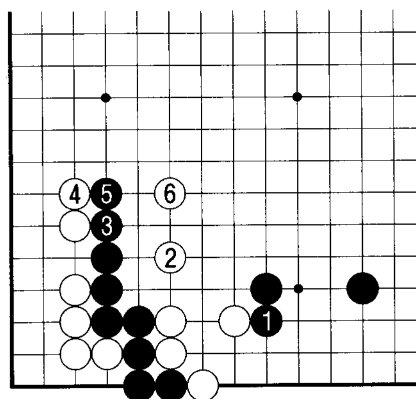
앞에서 살펴본 기본 정석이 이루어지고 난 이후의 진행이다. 백1로 내려서는 것이 흑 모양의 급소점. 그럼 백1 이후의 변화를 검토해 보기로 한다.



1도

1도(백, 수습)

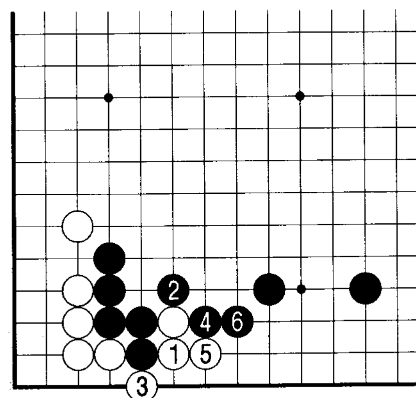
백1 때 흑2로 젖혀 건너는 것을 방해하는 것은 좋지 않다. 백은 3으로 단수친 후 5에 한칸 뛰어 간단히 수습된 모습이다.



2도

2도(백, 호조)

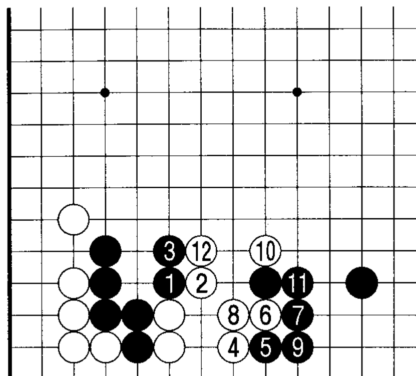
전도 이후 흑은 1로 막아 공세를 취해야 하는데 백2로 한칸 뛰어 나가면 더이상 공격이 안 된다. 흑3·5에는 백4·6으로 응수해서 백 호조의 형태이다.



3도

3도(흑의 정수)

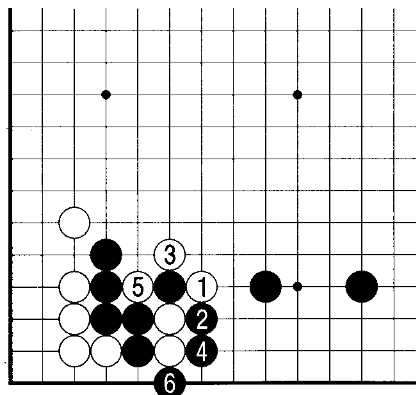
백1 때 흑은 2로 젖히는 것이 정수이다. 계속해서 백3으로 넘는다면 흑4로 젖힌 후 백5 때 흑6으로 연결해서 흑이 두텁다.



4도

4도(백, 만족)

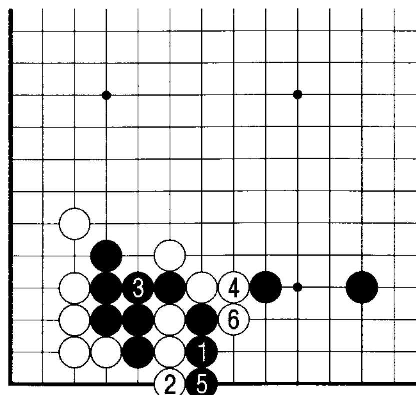
흑1로 젖히면 백은 2로 되젖히는 것이 요령이다. 계속해서 흑3으로 뻗는다면 백4로 한칸 뛴 후 이하 12까지 처리해서 백이 유리하다.



5도

5도(적절한 절단)

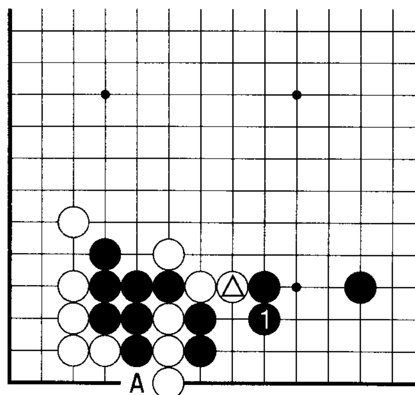
백1로 젖혔을 때 흑은 2로 끊는 것이 적절한 행마법이다. 계속해서 백3으로 단수친다면 흑4·6으로 넘는 것이 수순으로 이 결과는 흑이 유리하다.



6도

6도(백의 정수)

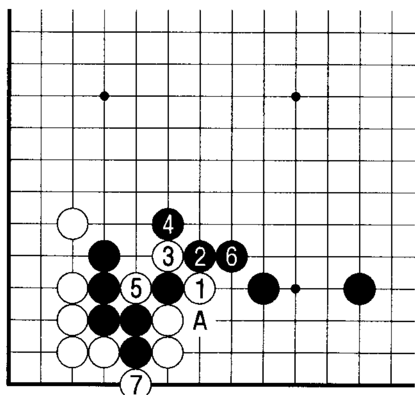
흑1로 단수쳤을 때 백은 2로 내려서는 것이 정수이다. 흑3으로 이을 수밖에 없을 때 백4로 치받는 것이 올바른 수순으로 흑5로 잡는다면 백6으로 뚫어서 백이 유리하다.



7도

7도(정석)

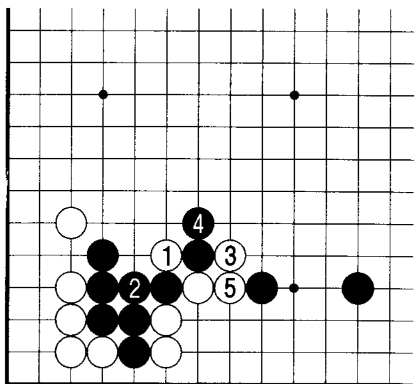
전도의 수순 중 백◬로 치받으면 흑은 1로 내려서는 것이 올바른 응수이다. 계속해서 백은 A에 넘는 수를 엿보게 된다.



8도

8도(호각)

백1 때 흑A에 끊은 수로는 흑2로 이단젖히는 수도 성립한다. 백3으로 단수친다면 흑4로 되단수치는 것이 요령으로 이하 백7까지 호각의 갈림이다.

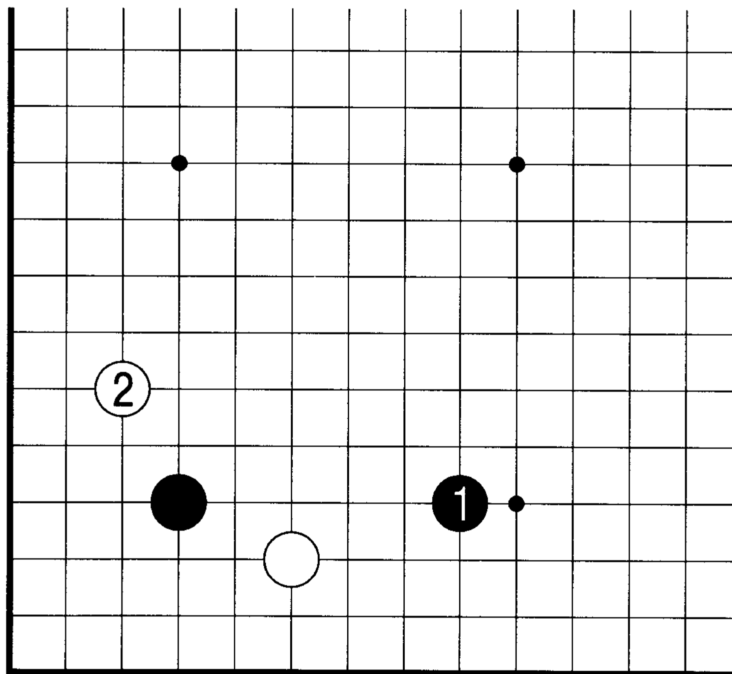

9도

9도(흑, 불만)

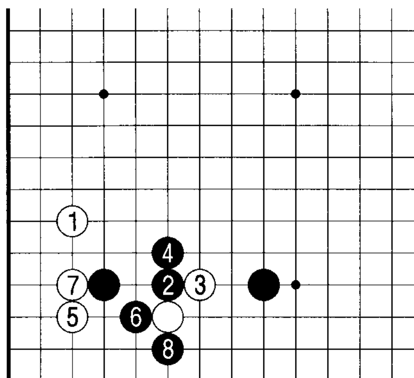
전도의 수순 중 백1 때 흑2로 잇는 것은 무책임한 수이다. 백은 3으로 단수친 후 5에 이어서 대만족이다.

제 34 형

적극적인 양걸침



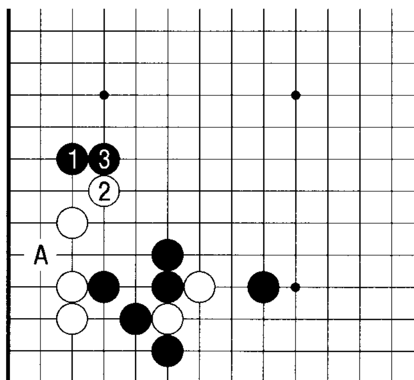
흑1로 협공했을 때 백2로 양걸친 것은 가장 적극적인 응수법이다. 그럼 백2로 양걸친 이후의 변화를 살펴보기로 한다.



1도

1도(정석)

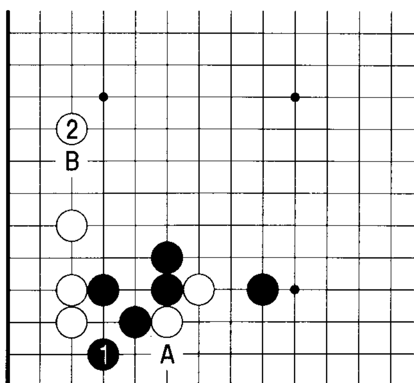
백1로 양걸치면 흑은 2로 붙이는 것이 가장 보편적이다. 계속해서 백3으로 젖히고 흑4 이하 흑8까지가 기본 정석인데 흑이 약간 두텁다는 것이 이 정석에 대한 평가이다.



2도

2도(후속수단)

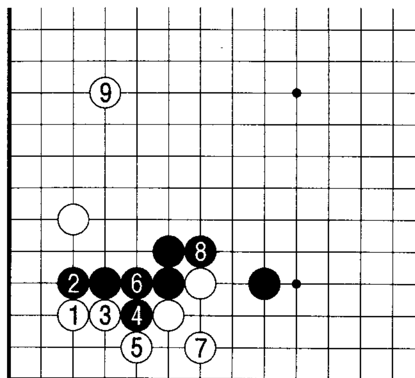
기본 정석이 이루어지고 난 후 흑은 1로 다가서는 것이 절호점이 된다. 백2로 마늘모한 것은 A의 약점을 효율적으로 보강하는 요령이다.



3도

3도(변화)

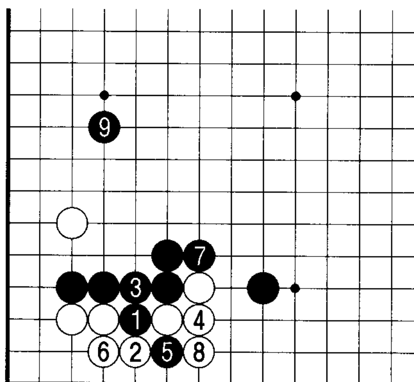
흑은 A로 단수치지 않고 1로 마늘모해서 두는 수도 가능하다. 이때는 백2로 두칸 벌리는 것이 시급한 착점이 된다. 이 수를 게을리하면 흑B로 다가서는 것이 절호점이 된다.



4도

4도(백, 만족)

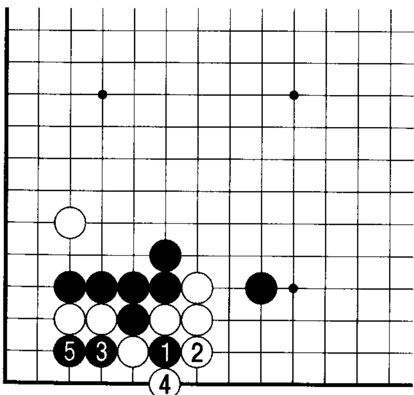
백1로 3·三 침입했을 때 흑2로 막는 것은 방향착오이다. 백은 3으로 연결한 후 이하 흑8까지 선수로 실리를 차지해서 충분하다. 백9로 전개하면 양쪽을 모두 처리한 모습이다.



5도

5도(백, 불만)

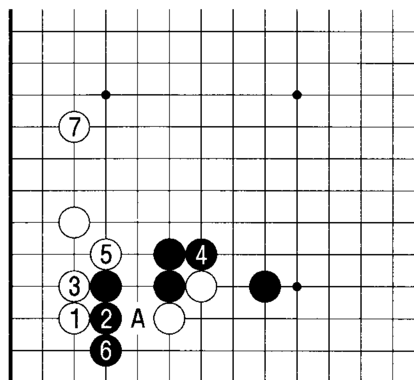
흑1·3으로 끼워 이었을 때 전도처럼 백8로 양호구치지 않고 4에 잇는 것은 좋지 않다. 이때는 흑5로 끊는 것이 적절한 응수타진으로 백6을 기다려 이하 흑9까지 처리하면 전도와는 한수 차이가 난다.



6도

6도(흑, 만족)

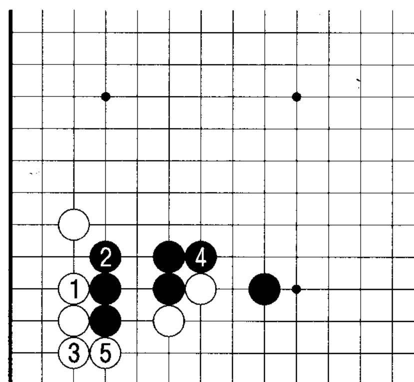
흑1로 끊었을 때 백2로 단수친다면 흑3을 선수한 후 5에 단수쳐서 백 두점을 취할 수 있다. 이 결과는 흑이 유리하다.



7도

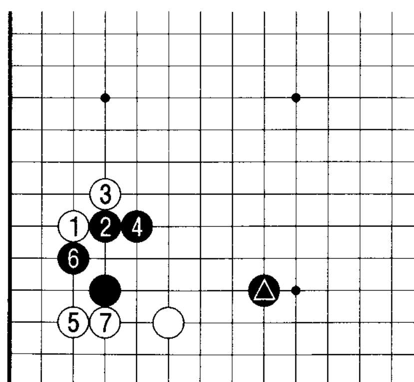
7도(백, 만족)

백1 때 흑A로 호구치지 않고 2로 막는 것은 좋지 않다. 백3으로 연결하면 흑은 4로 막는 정도인데 백5를 선수한 후 7로 두칸 벌려 백이 우세하다.


8도

8도(대동소이)

백1 때 흑2로 올라선다면 백3으로 내려서는 것이 호착이다. 계속해서 흑은 4로 막는 정도인데 백5로 꼬부려서 백이 유리한 결말이다.

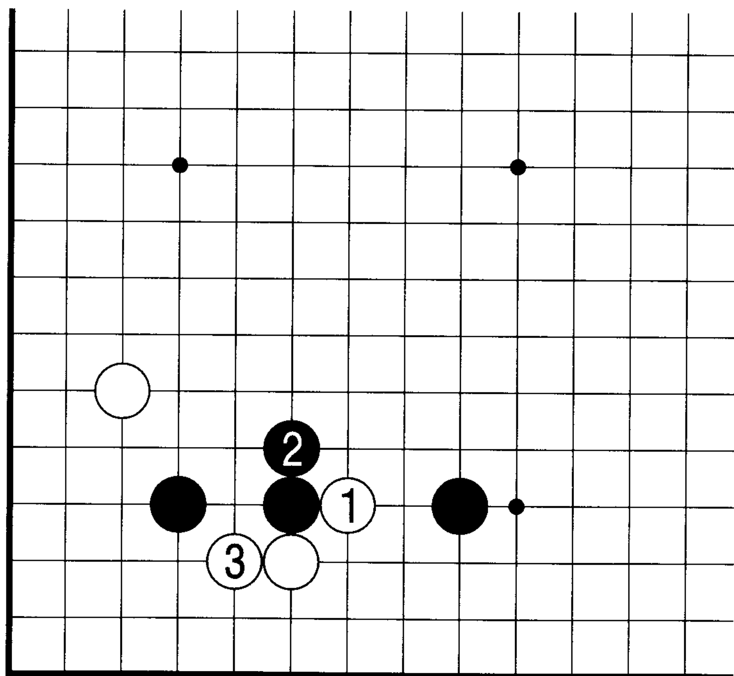

9도

9도(흑, 방향착오)

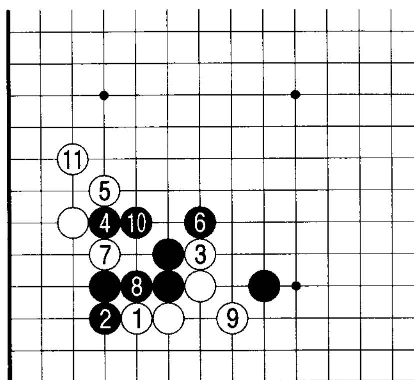
백1 때 흑2로 붙이는 것은 방향착오이다. 백은 3으로 젖힌 후 5에 3·三 침입하는 것이 좋은 수순으로 이하 백7까지 백이 유리하다. 흑● 한점이 이상한 곳에 위치하고 있다는 것이 흑의 불만이다.

제 35 형

난해한 정석

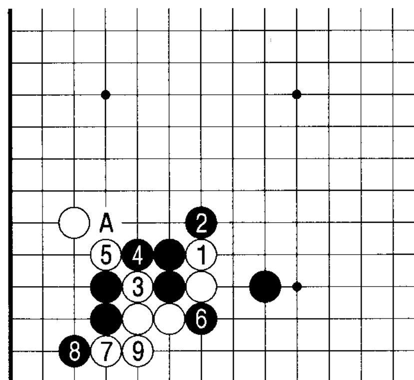


백1, 흑2 때 백3으로 밀고 들어가면 이후는 난해한 진행이 기다리고 있다. 그럼 백3 이후의 변화에 대해 살펴보기로 한다.


1도

1도(신정석)

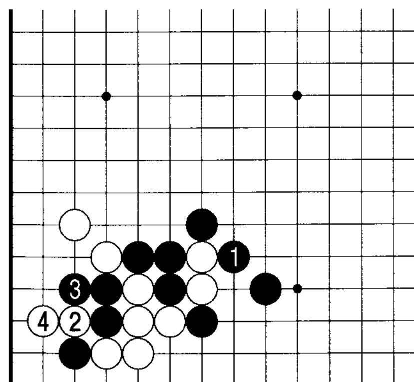
백1 때 흑2로 막은 것은 가장 보편적인 응수법이다. 계속해서 백3으로 밀어 올리고 흑4 이하 백11까지가 기본형이다.



2도

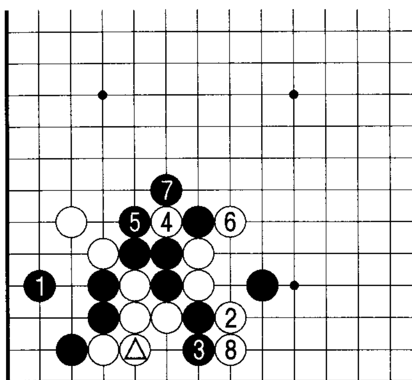
2도(흑, 곤란)

전도의 수순 중 백1 때 흑이 A에 붙이지 않고 곧장 2로 젖히는 것은 무리이다. 백은 3·5로 절단하는 것이 좋은 수순으로 이하 백9까지 처리해서 흑이 곤란하다.


3도

3도(백, 우세)

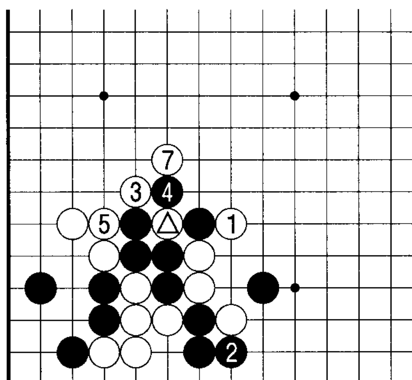
전도에 계속해서 흑1로 단수친다면 백2로 끊는 수가 성립한다. 흑3에는 백4로 뻗어 귀의 흑이 잡힌 모습이다.



4도

4도(백, 만족)

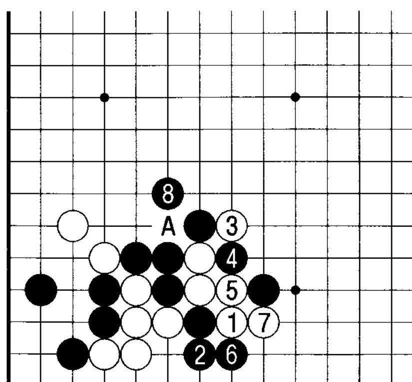
백◬로 이엇을 때 흑1로 한칸 뛰어 변화한다면 백2로 단수친 후 4·6을 선수하는 것이 좋은 수순이다. 흑7로 따낼 수밖에 없을 때 백8로 막으면 흑 두점을 취할 수 있는 모습이다.



5도 ❻···◬

5도(흑, 곤란)

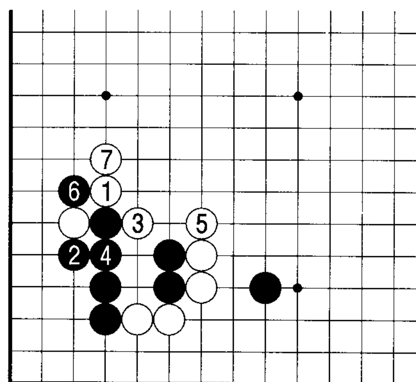
전도의 수순 중 백1로 단수쳤을 때 흑2로 반발한다면 백3·5로 돌려쳐서 회돌이 축이 된다. 이하 백7까지 흑이 한순간에 무너진 모습이다.



6도

6도(백, 곤란)

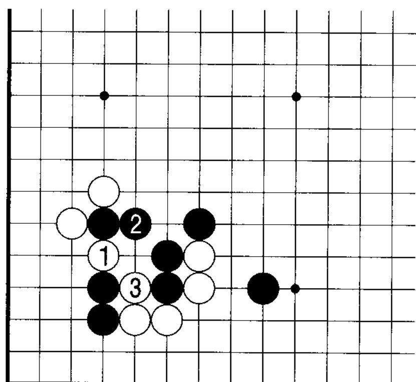
백1, 흑2 때 흑이 A에 끊지 않고 곧장 3으로 단수치는 것은 수순착오이다. 흑은 4로 끊은 후 6으로 미는 것이 수순으로 백7을 기다려 흑8로 호구치면 백이 곤란한 모습이다.



7도

7도(백, 두터움)

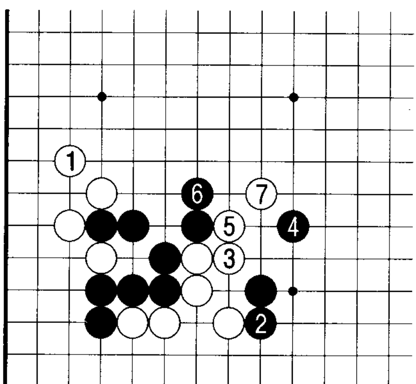
1도의 정석 수순 중 백1로 젖혔을 때 곧장 흑2로 막는 것은 백3의 선수활용이 쓰라리다. 흑4를 기다려 백5에 뻗으면 백이 두터운 모습이다.



8도

8도(흑, 곤란)

1도의 정석 수순 중 백1로 단수쳤을 때 흑2로 잇는 것은 대악수이다. 백3으로 절단하는 순간 흑은 자충이 되어 곤란한 모습이다.



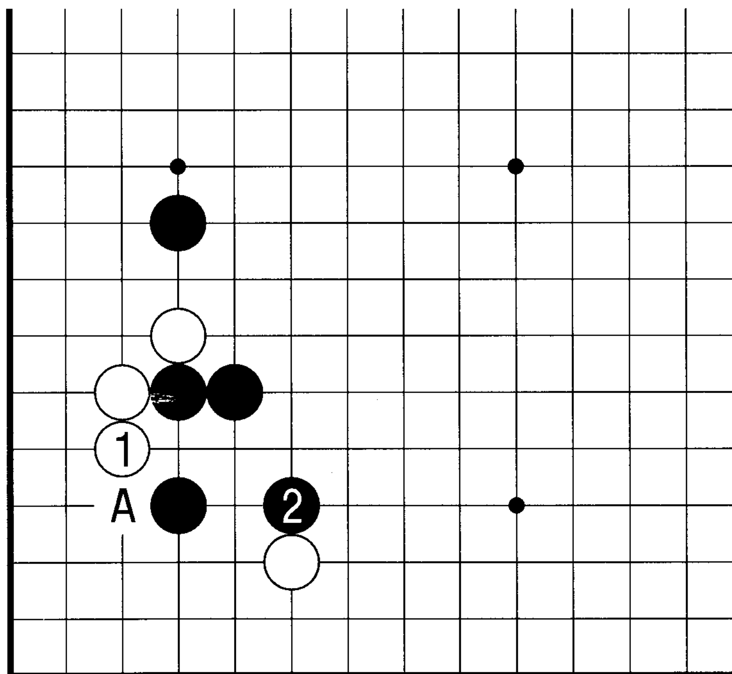
9도

9도(정석 이후)

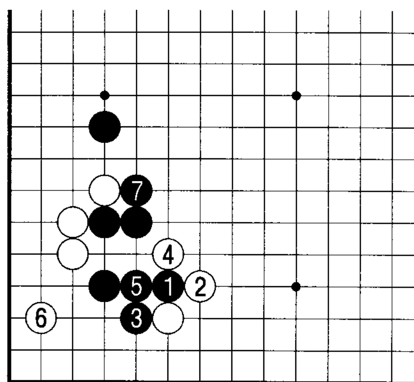
1도의 기본 정석 이후의 진행이다. 백1로 호구치면 흑은 2로 막아 백돌에 대한 공격을 노리게 된다. 이하 백7까지가 예상되는 진행인데 이후 중앙전이 관건이다.

제 36 형

간명을 기한 붙임

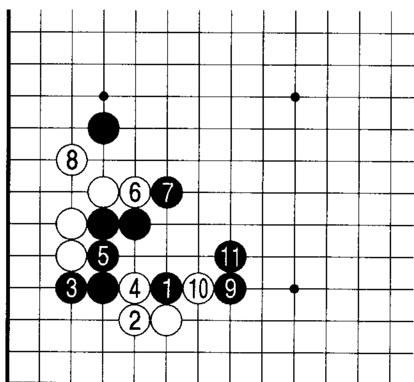


백1 때 흑A로 막으면 난해한 진행이 되는 것은 피할 수 없다. 백1 때 흑2로 붙인 것은 난해한 진행을 피해 간명하게 형태를 결정짓겠다는 뜻이다.


1도

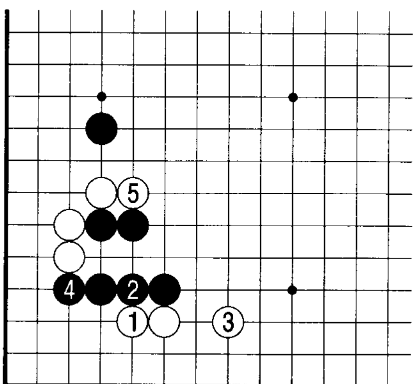
1도(정석)

흑1로 붙이면 백은 2로 젖히는 한수이다. 계속해서 흑은 3으로 호구치는 정도인데 백4, 흑5를 선수한 후 6으로 날일자하는 것이 수순이다. 흑7로 막기까지 호각의 갈림이다.


2도

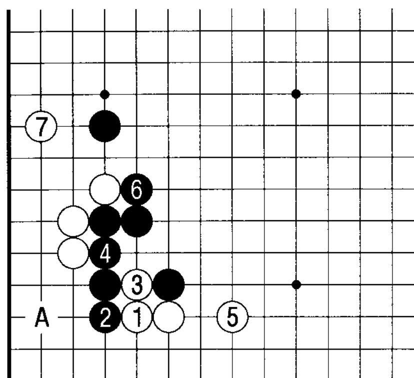
2도(백, 불만)

흑1로 붙였을 때 얼핏 백2가 형태상의 급소처럼 보이지만 이 경우엔 백이 좋지 않다. 백2에는 흑3으로 막는 것이 호착으로 백4에는 흑5 이하 11까지 처리해서 흑이 유리하다.


3도

3도(백, 만족)

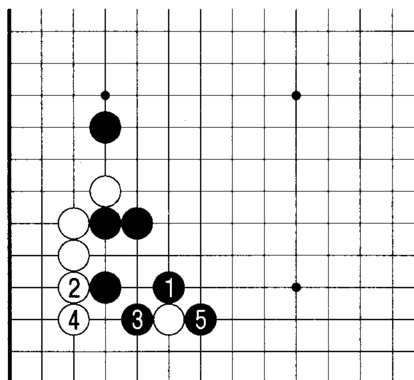
그러나 백1 때 흑2로 잇는 것은 스스로 기회를 외면한 꼴이 되고 만다. 백3 때 뒤늦게 흑4로 막아도 백5로 밀고 나오면 반대로 백이 유리한 결말이다.



4도

4도(백, 충분)

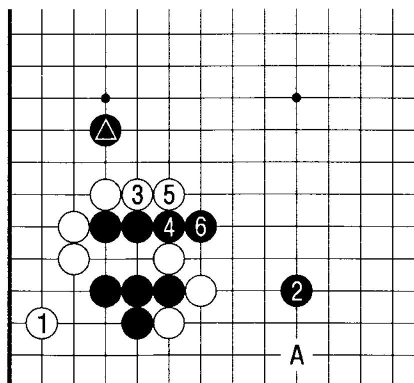
백1 때 흑2로 막는 수 역시 찬성할 수 없다. 이때는 백3, 흑4를 선수한 후 백5로 한칸 뛰는 것이 수순이다. 계속해서 흑6에는 백7이 가벼운 행마법이다. 백돌은 언제든지 A로 날일자하면 안정이 가능한 모습이다.



5도

5도(흑, 두터움)

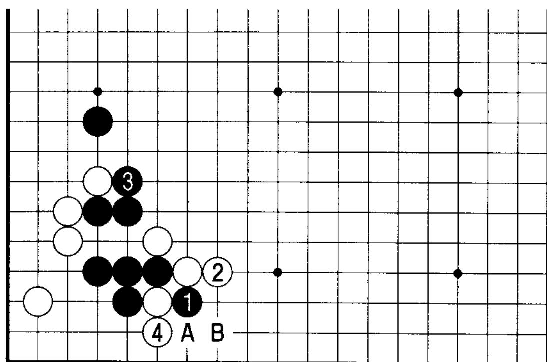
흑1로 붙였을 때 백2·4로 실리를 중시하는 것은 좋지 않다. 흑은 3·5로 단수쳐서 두터움을 확립하면 유리한 결과를 이끌어 낼 수 있다.



6도

6도(흑, 불만)

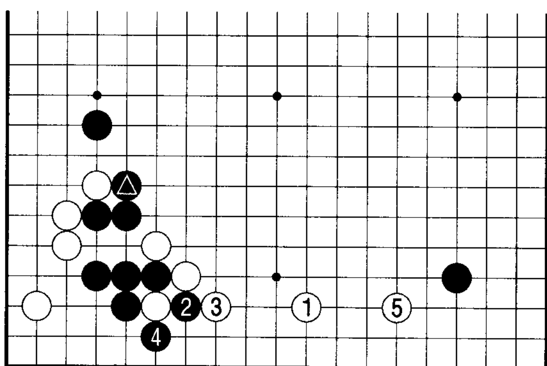
백1로 날일자했을 때 흑은 3으로 막는 것이 정수. 그런데 흑3으로 막지 않고 2로 협공하는 것은 좋지 않다. 이하 흑6까지 진행되고 나면 흑▲ 한점이 고립될 뿐 아니라 하변 흑진영엔 A의 약점이 남아 있다.



7도

7도(백, 만족)

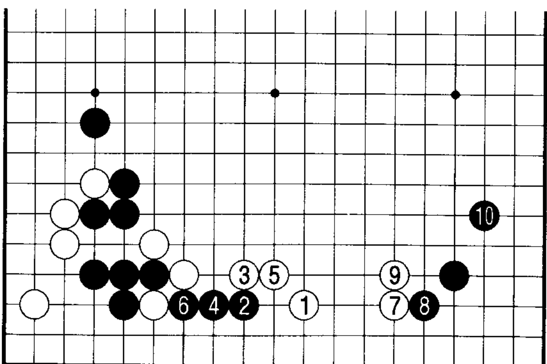
흑1로 단수치는 수 역시 좋은 결과를 기대할 수 없다. 백은 2로 뻗는 것이 좋은 수로 흑3 때 백4로 내려서서 충분한 모습이다. 이후 흑A라면 백B로 붙이는 것이 적절한 활용이 된다.



8도

8도(정석 이후)

흑▲로 막고 난 이후의 진행이다. 흑▲로 막으면 백은 1로 전개하는 것이 좋은 수이다. 계속해서 흑2로 단수친다면 백3, 흑4를 선수한 후 백5로 걸쳐서 백이 유리하다.



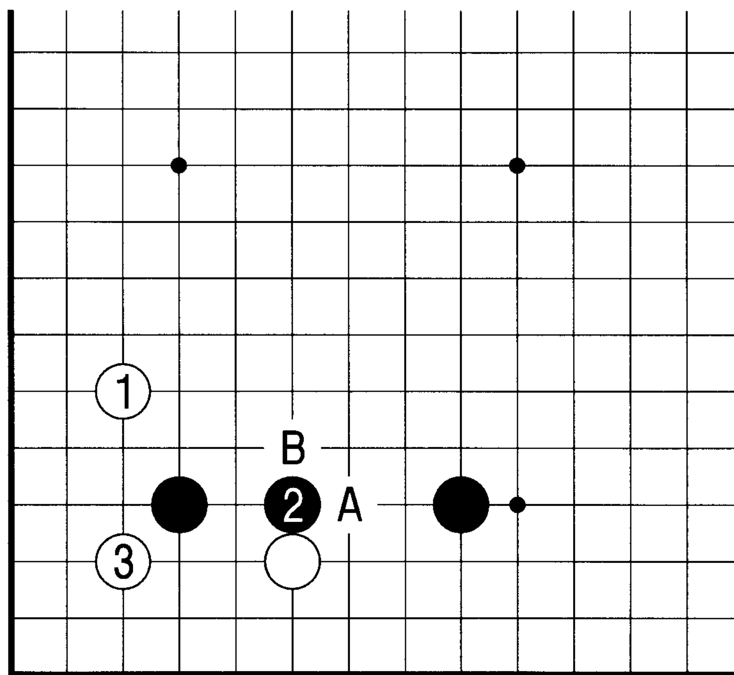
9도

9도(호각의 갈림)

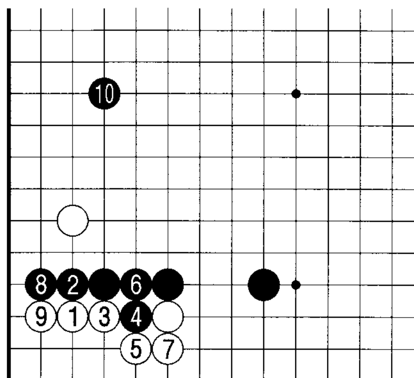
백1에는 흑2로 침입하는 것이 정수이다. 계속해서 백3으로 붙이고 이하 흑10까지가 예상되는 진행인데 피차 불만없는 호각의 갈림이다.

제 37 형

젖힘을 생략

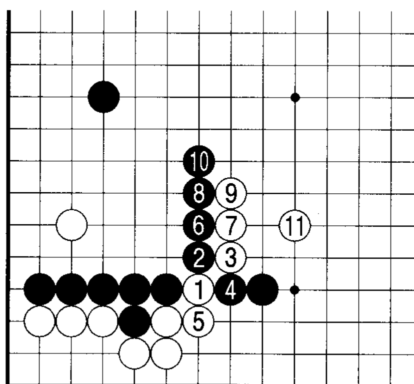


백1, 흑2 때 백A, 흑B를 생략하고 곧바로 백3으로 들어간 수가 책략을 내포한 수이다. 그럼 백3 이후의 변화를 살펴보기로 한다.


1도

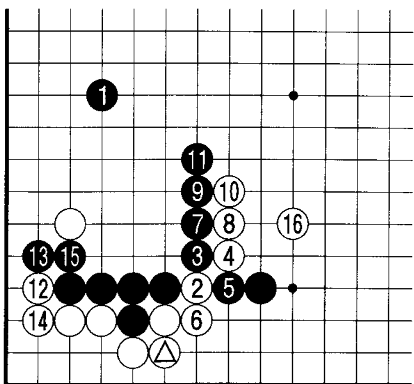
1도(정석)

백1로 3·三 침입하면 흑은 2로 막는 것이 올바른 방향이다. 계속해서 백3으로 연결하고 이하 흑10까지가 기본 정석이다. 수순 중 흑8, 백9는 기민한 선수활용이다.


2도

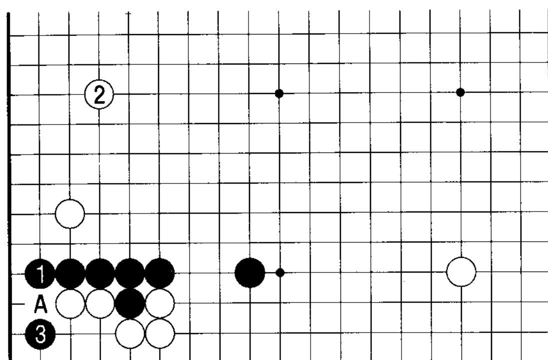
2도(후속수단)

전도 이후 백은 1로 젖혀 흑의 약점을 노리게 된다. 흑2에는 백3으로 이단젖히는 것이 요령으로 이하 백11까지가 예상되는 진행인데 쌍방 호각의 갈림이다.


3도

3도(백, 충분)

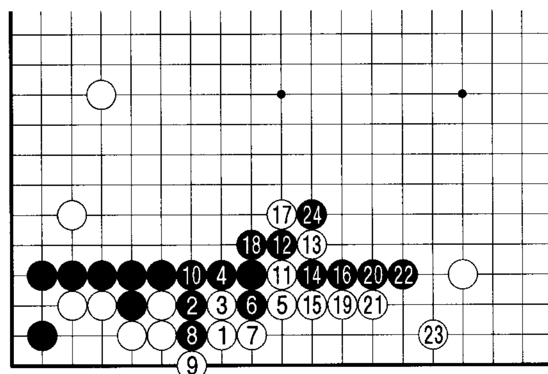
백△로 이었을 때 곧장 흑1로 협공하는 것은 의문이다. 백은 2로 젖힌 후 이하 흑11까지 진행되었을 때 12·14로 젖혀 이은 것이 좋은 수가 된다. 백16까지 전도에 비해 백이 유리하다.



4도

4도(좌변을 중시)

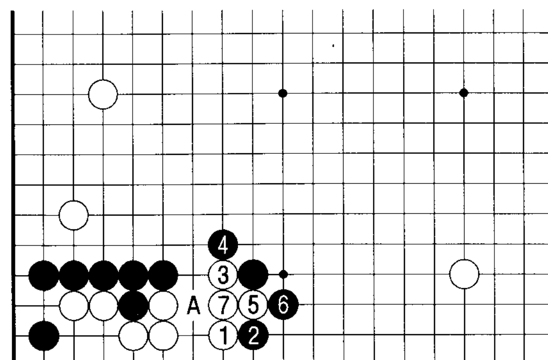
흑1로 내려섰을 때 백A로 받은 수로는 곧장 2로 전개하는 수도 가능하다. 계속해서 흑3으로 한칸 뛰어 귀의 백을 공략한 것은 당연한데 ……



5도

5도(정석)

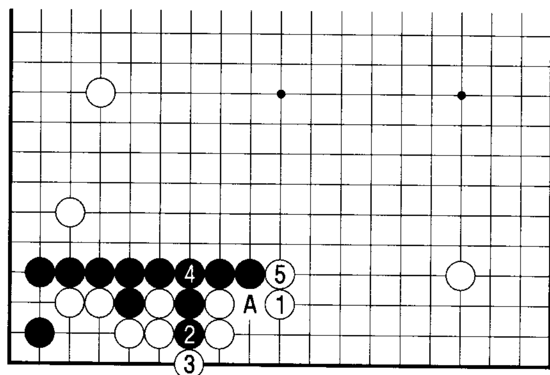
전도 이후 백은 1로 한칸 뛰어 수습하는 것이 요령이다. 계속해서 흑은 2로 젖히게 되는데 백3 이하 흑24까지가 기본형이다. 세력과 실리의 전형적인 갈림이다.



6도

6도(흑, 불만)

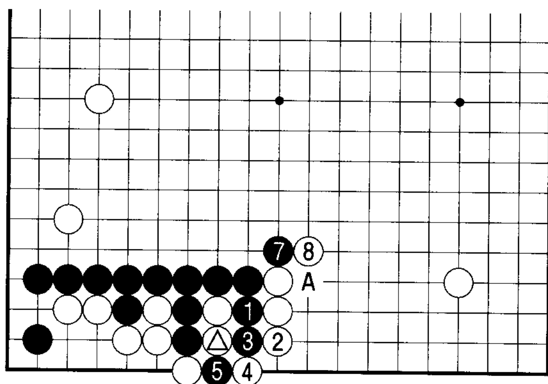
백1 때 흑A로 젖히지 않고 2로 붙여 막는 것은 악수이다. 흑2에는 백3으로 붙인 후 흑4 때 백5·7로 끼워 잇는 것이 수순이다. 이 형태는 곳곳에 단점이 남아 흑이 불리하다.



7도

7도(흑, 수순착오)

정석 수순 중 백1로 한칸 뛰었을 때 흑A로 찌르지 않고 흑2·4를 먼저 결정짓는 것은 수순착오이다. 계속해서 백은 5로 밀게 되는데……

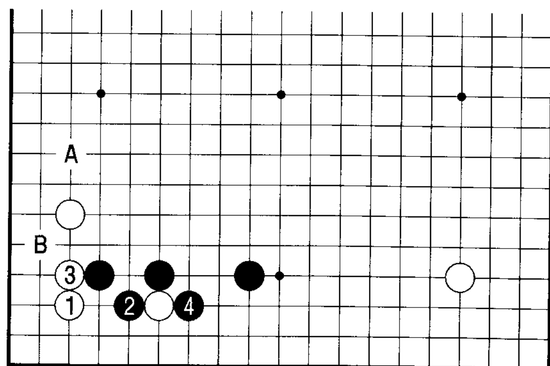


8도

⑥ … ◬

8도(흑, 불만)

전도에 계속해서 흑1에는 백2로 늦추는 것이 호착이다. 계속해서 흑3으로 단수친다면 백4·6으로 넘는 것이 요령으로 흑7, 백8 때 흑A로 끊을 수 없다는 것이 기본 정석과 큰 차이점이다.



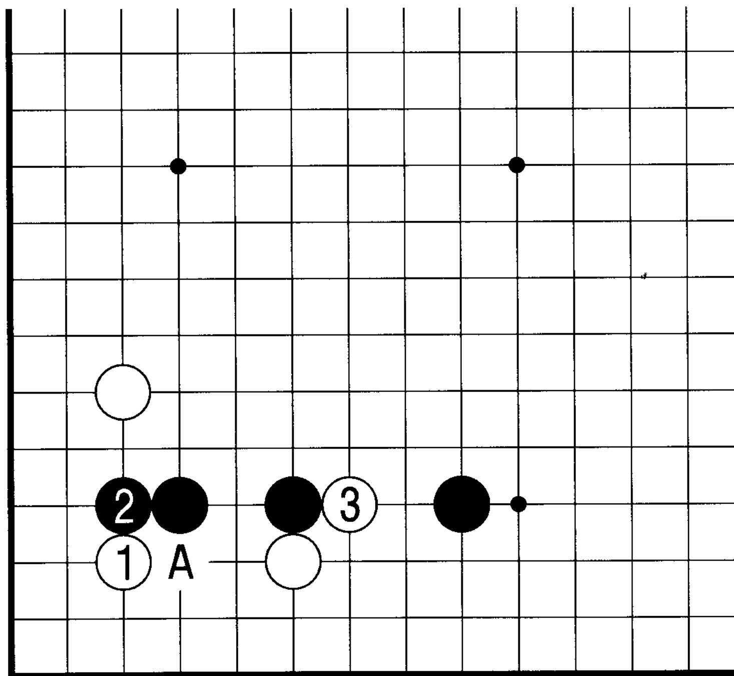
9도

9도(흑, 불만)

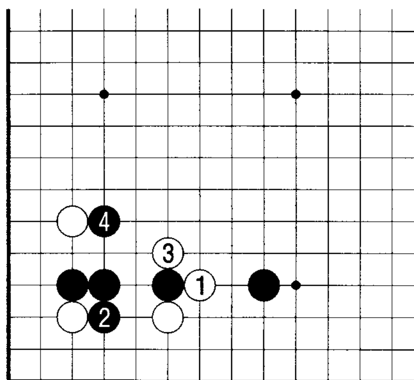
백1 때 흑2로 막는 것은 방향착오이다. 백3으로 연결하고 나면 흑은 4로 단수쳐서 보강해야 하는데 약간 중복된 모습. 또 장차 흑이 A에 다가서도 B로 치중하는 수가 성립하지 않는다.

제 38 형

수순을 바꾸다

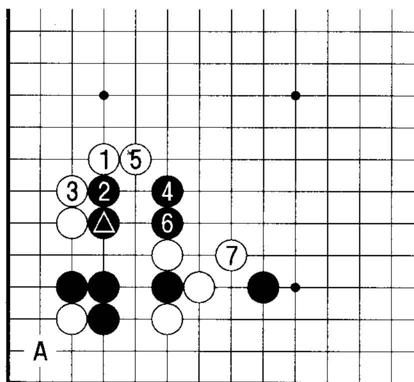


백1 때 흑2로 막은 것은 올바른 방향이다. 그런데 계속해서 백이 A로 연결하지 않고 3으로 젖힌 장면이다. 백1·3은 수순을 바꾼 것인데 흑은 어떻게 대처해야 할까?


1도

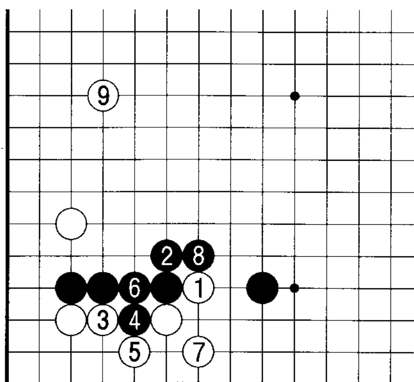
1도(정석)

백1에는 기세상 흑2로 뚫는 한수이다. 계속해서 백3으로 단수친다면 흑4로 붙여 진출하는 것이 요령이다. 계속해서 ……


2도

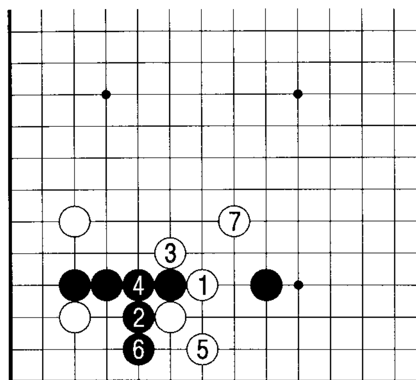
2도(호각의 갈림)

전도에 계속해서 흑▲의 붙임에는 백1로 늦춰서 받는 것이 요령이다. 흑은 2로 치받고 4로 한칸 뛰게 되는데 이하 백7까지가 기본형이다. 백은 장차 A로 움직이는 뒷맛을 노리게 되는데 피차 불만없다.


3도

3도(백, 만족)

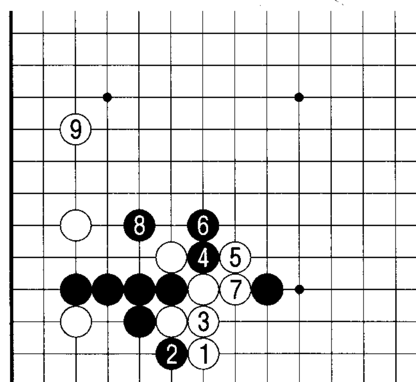
백1로 젖혔을 때 흑2로 뻗는 것은 완착이다. 백3으로 연결하면 흑은 4·6으로 끼워 이어야 하는데 이하 백9까지 흑이 불리한 결말이다.



4도

4도(백, 충분)

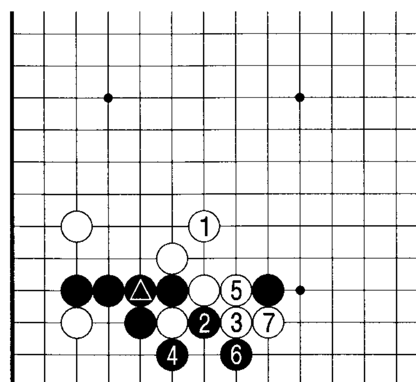
백1 때 흑2로 호구치는 수 역시 찬성할 수 없다. 백은 3으로 단수친 후 5에 호구치는 것이 호수순이다. 계속해서 흑6으로 내려선다면 백7로 날일자해서 충분한 결말이다.



5도

5도(백, 우세)

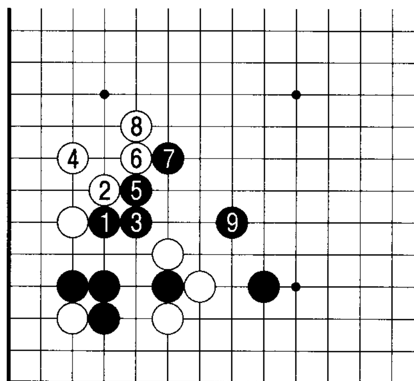
백1로 호구쳤을 때 흑2로 단수친 후 4에 끊는 변화이다. 이때는 백5에 단수친 후 7로 잇는 것이 좋은 수순이다. 흑8로 잡을 수밖에 없을 때 백9로 전개하면 이 역시 백이 우세하다.



6도

6도(간명한 처리)

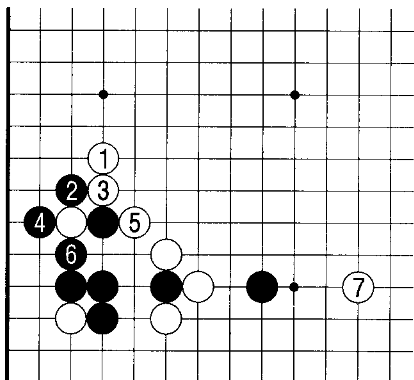
흑▲로 이었을 때 백은 1로 호구쳐서 간명하게 처리할 수도 있다. 계속해서 흑2로 단수친다면 백3으로 단수친 후 5에 잇는 것이 수순으로 이하 백7까지 백이 약간 두텁다.



7도

7도(백, 곤란)

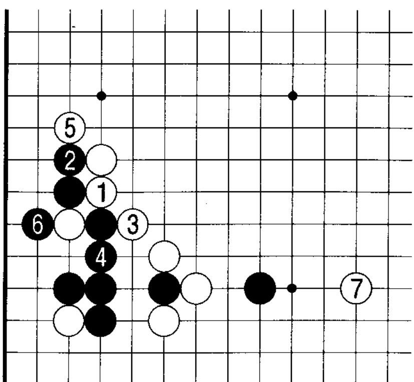
흑1로 붙였을 때 백이 정석 수순대로 늦춰 받지 않고 곧장 2로 젖히는 것은 의문이다. 흑3으로 뻗으면 백은 4로 호구쳐서 지키는 정도인데 흑5 이하 백8까지 선수한 후 흑9로 씌우면 백이 곤란한 모습이다.



8도

8도(백, 만족)

백1로 늦춰 받았을 때 흑이 3으로 치받지 않고 곧장 2로 젖히는 것은 좋지 않다. 백은 3·5를 선수한 후 7로 협공해서 우세를 확립할 수 있다.



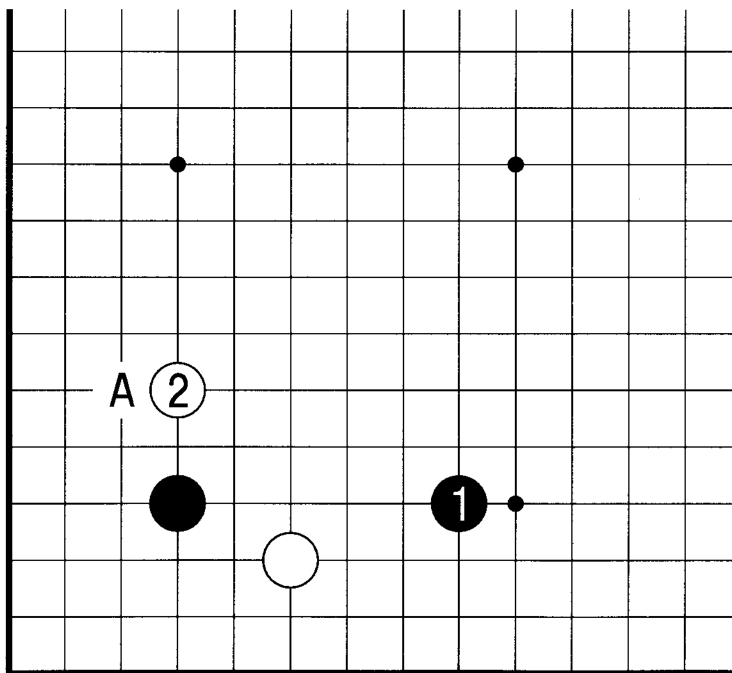
9도

9도(대동소이)

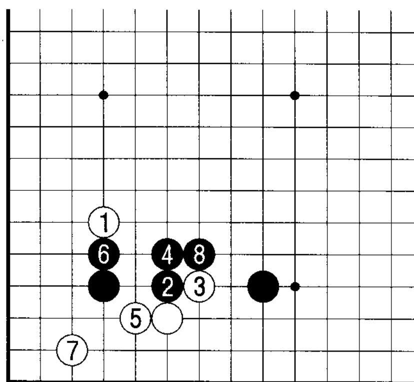
백1로 끊었을 때 흑2로 나가는 수도 고려할 수 있다. 그러나 백3으로 단수친 후 흑4 때 백5로 젖히면 흑은 6으로 물러서야 하는 만큼 백7까지 전도와 대동소이한 결말이다.

제 39 형

높은 양걸침

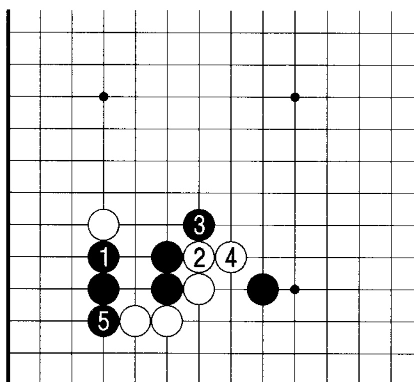


흑1로 협공했을 때 백2로 한칸 높게 양걸침한 장면이다. 백2는 백A의 걸침에 비해 간명을 기하고자 할 때 유력한 수단이다.


1도

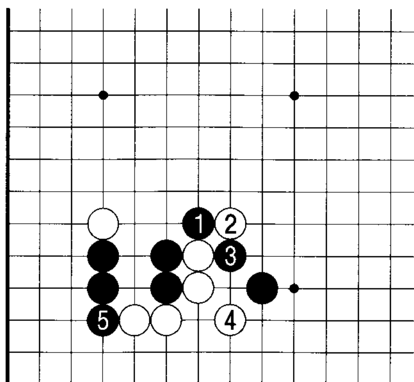
1도(기본 정석)

백1로 걸치면 흑은 2로 붙이는 것이 보편적이다. 계속해서 백3으로 젖히고 흑4 이하 흑8까지가 기본 정석인데 흑이 약간 두텁다.


2도

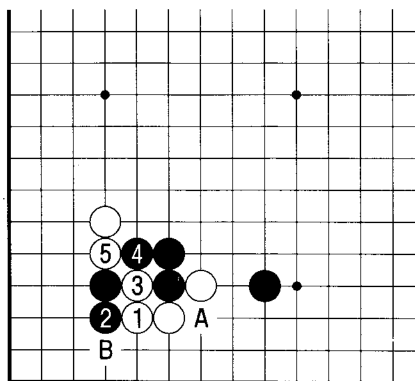
2도(백, 무리)

흑1로 쌍립을 섰을 때 백2로 움직이는 것은 의문이다. 흑은 3으로 젖힌 후 백4 때 5에 막아 백 전체를 무겁게 공격하는 것이 좋은 수순이다.


3도

3도(흑, 충분)

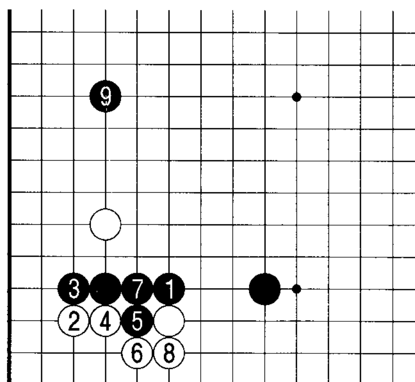
흑1로 젖혔을 때 백도 2로 젖힌다면 그때는 흑3으로 끊는 것이 강력하다. 백은 결국 4로 호구쳐서 보강해야 하는데 흑5로 막기까지 전도와 대동소이한 결과이다.



4도

4도(흑의 무리)

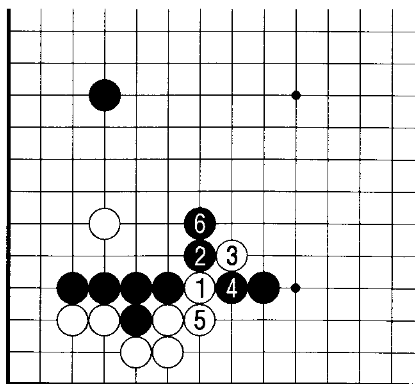
백1로 치받았을 때 흑2로 곧장 막는 것은 무리수이다. 백은 3·5로 절단하는 것이 좋은 수로 흑이 곤란한 모습이다. 이후 흑A라면 백은 B로 젖히는 것이 급소이다.



5도

5도(흑, 충분)

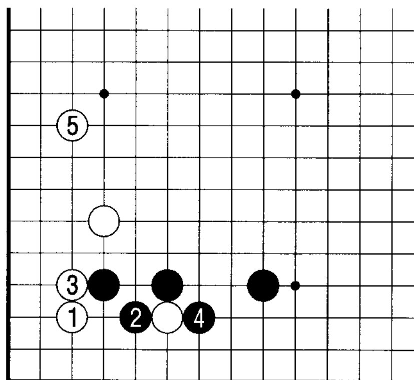
흑1 때 백은 곧장 2로 3·三 침입하는 수도 고려할 수 있다. 계속해서 흑3으로 막고 이하 흑9까지가 기본형인데 흑이 약간 두터운 모습이다.



6도

6도(후속수단)

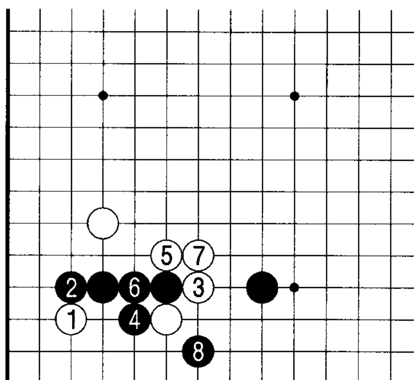
전도 이후 백은 1·3으로 젖혀 전투를 유도하는 정도이다. 그러나 흑이 4·6으로 대응해 오면 별무신통인 모습이다.



7도

7도(흑, 불만)

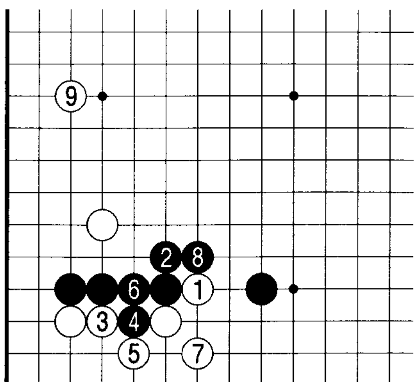
백1 때 흑2로 막는 후 4에 단수치는 것은 미흡한 응수법이다. 백은 이하 5까지 좌변에서 이상적으로 형태를 갖추어 대만족이다.



8도

8도(흑, 충분)

백1, 흑2를 교환한 후 백3으로 젖히는 변화이다. 이때는 흑4로 막는 것이 호착으로 백5·7 때 흑8로 건너는 수가 남아 흑이 유리하다.



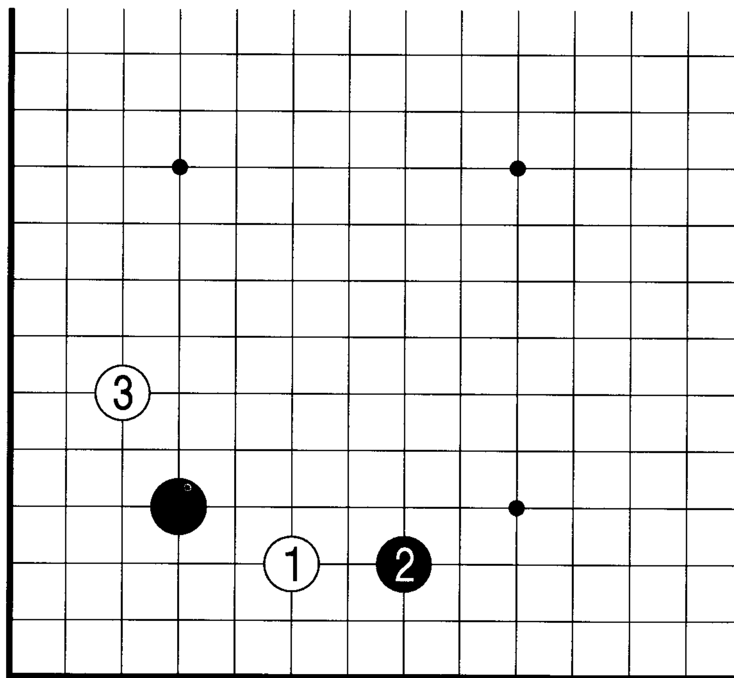
9도

9도(흑, 불만)

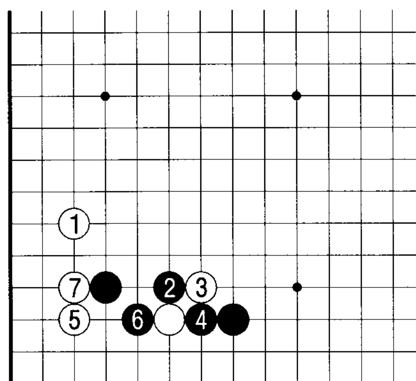
백1로 젖혔을 때 흑2로 뻗는 것은 백의 계략에 말려드는 수이다. 백은 3으로 연결한 후 이하 9까지 처리해서 대만족이다.

제 40 형

한칸 협공에 양걸침



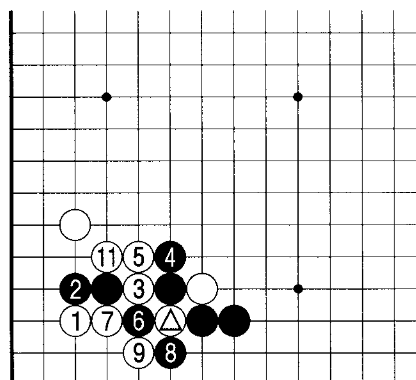
백1로 걸쳤을 때 흑2로 한칸 협공한 것은 3·三에 들어가 달라는 것인데 백이 흑의 주문을 거스르고 백3으로 양걸침한 장면이다. 그럼 백3 이후의 변화를 검토해 본다.



1도

1도(정석)

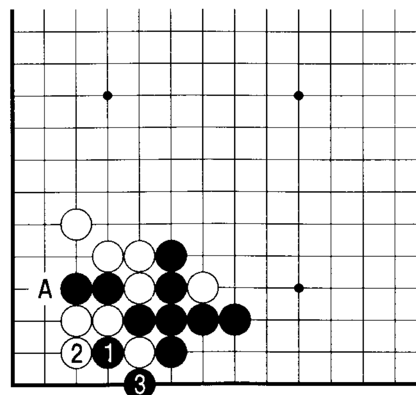
백1로 양걸치면 흑은 2로 붙이는 것이 올바른 방향이다. 계속해서 백3으로 젖히고 이하 백7까지가 기본형인데 피차 불만 없는 기본 정석이다.



2도 ⑩ … △

2도(흑의 변화)

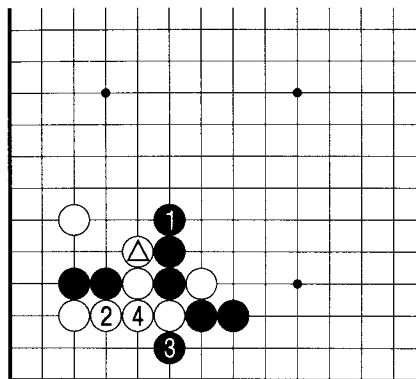
흑은 전도가 마음에 들지 않을 경우 백1 때 흑2로 막는 수도 성립한다. 계속해서 백3으로 단수치고 이하 흑11까지가 기본 정석인데 흑이 약간 두텁다는 것이 중론이다.



3도

3도(흑, 충분)

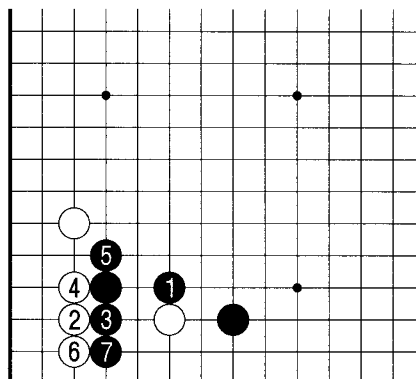
전도 이후 흑은 1·3으로 끊어 잡는 수가 선수가 된다. 계속해서 백은 A에 단수쳐서 두점을 잡는 정도이다.



4도

4도(흑, 불만)

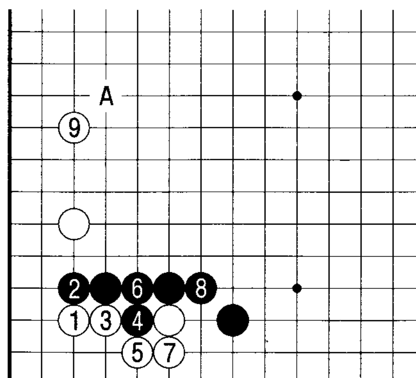
2도의 수순 중 백이 △로 밀었을 때 단순히 흑1로 뻗는 것은 좋지 않다. 백2로 연결하면 흑은 3으로 단수치는 정도인데 전도에 비해 흑의 불만이다.



5도

5도(정석)

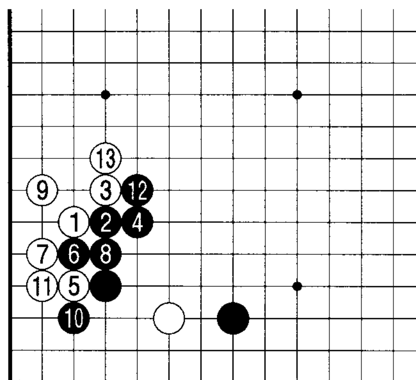
흑1로 붙였을 때 백은 곧장 2로 3·三 침입하는 수도 성립한다. 계속해서 흑3으로 막고 이하 흑7까지가 기본 정석이다.



6도

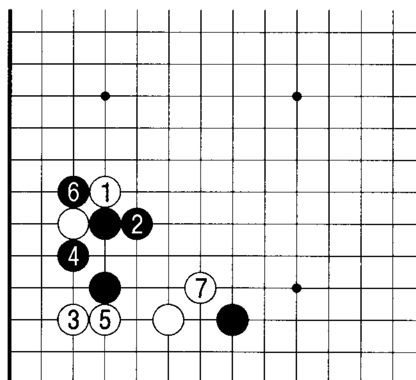
6도(흑, 불만)

백1 때 흑2로 막는 것은 A 방면에 흑돌이 있을 때 가능한 수이다. 지금과 같은 장면에선 백3으로 연결한 후 이하 백9까지 처리해서 흑이 불리한 결말이다.


7도

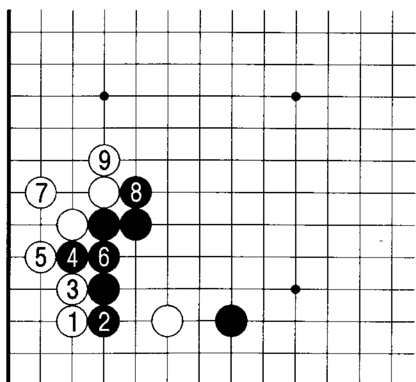
7도(백, 만족)

백1로 양걸쳤을 때 흑2로 붙이는 것은 특별한 경우가 아니면 흑이 좋지 않다. 계속해서 백3으로 젖히고 이하 백13까지가 기본형인데 백의 실리가 크다.


8도

8도(백의 변화)

백은 1로 젖힌 후 흑2 때 백3으로 3·三 침입하는 변화도 고려할 수 있다. 이하 백7까지가 예상되는 진행인데 백으로선 충분히 둘 수 있는 결과이다.

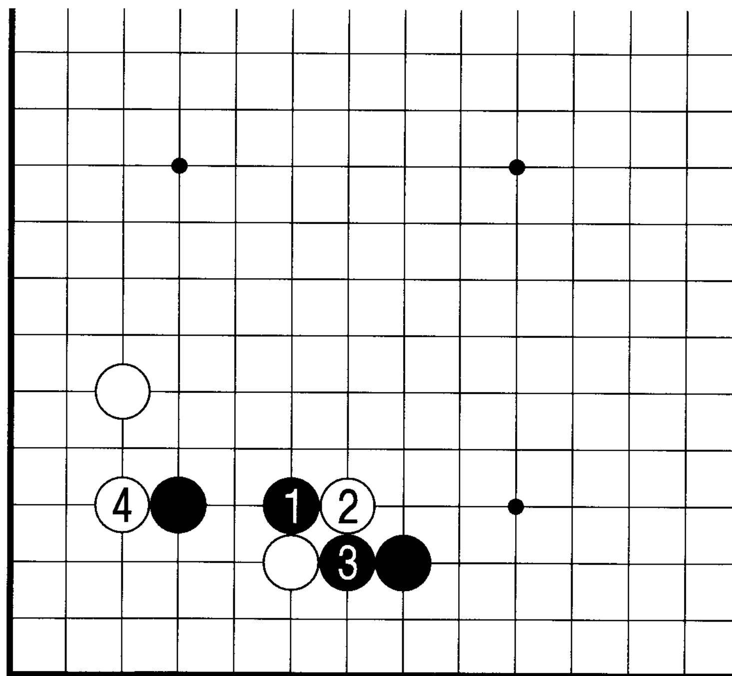

9도

9도(백, 만족)

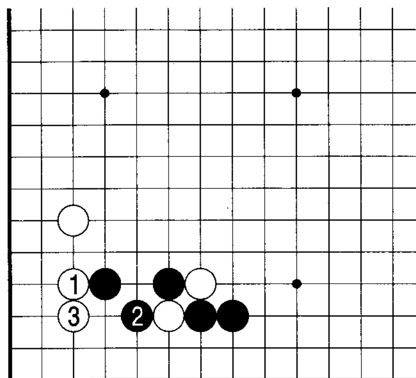
전도의 수순 중 백1로 3·三 침입했을 때 흑2로 막는 것은 기백이 부족한 수이다. 백은 3으로 연결한 후 이하 9까지 실리를 차지해서 대만족이다.

제 41 형

책략적인 붙임



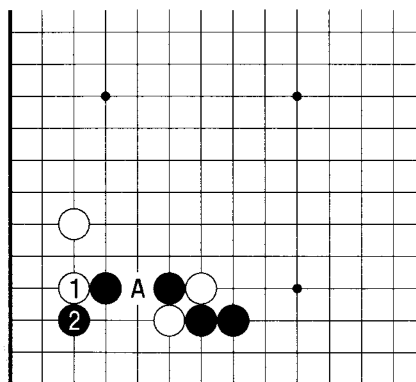
흑1로 붙였을 때 백2, 흑3을 교환한 후 백4에 붙이는 수는 최근에 개발된 수법으로 책략을 내포하고 있다. 그럼 백4 이후의 변화를 검토해 보기로 한다.



1도

1도(정석)

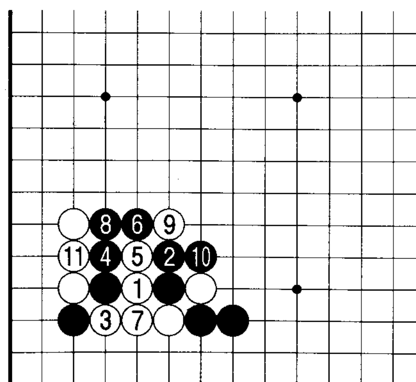
백1로 붙였을 때 흑2로 단수치면 가장 알기 쉽다. 백3으로 뻗어 기본 정석으로 환원된 모습이다.



2도

2도(당연한 기세)

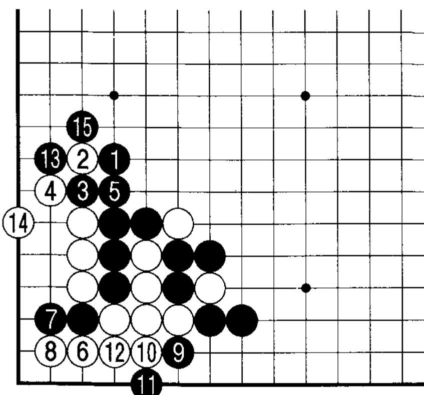
백1로 붙이면 흑은 기세상 2로 젖힐 곳이다. 계속해서 백은 A로 단수치게 되는데 흑2로 젖힌 이상 난해한 진행이 되는 것은 피할 수 없다.



3도

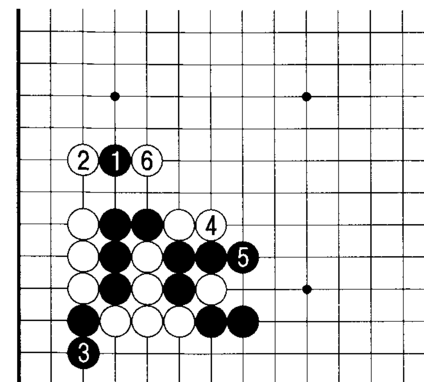
3도(필연적인 수순)

전도에 계속해서 백은 1·3으로 단수쳐서 흑의 약점을 이용하는 것이 요령이다. 계속해서 흑2·4로 뻗고 이하 백11까지 진행되는데 ……


4도

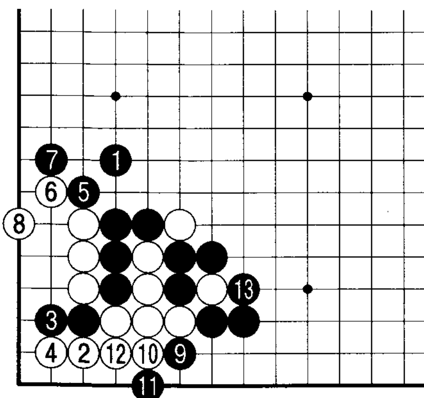
4도(정석)

전도에 계속해서 흑1로 한칸 뛰고 백2 이하 흑15까지가 기본 정석이다. 이 형태는 전형적인 세력대 실리의 갈림으로 서로 둘 만한 결말이다.


5도

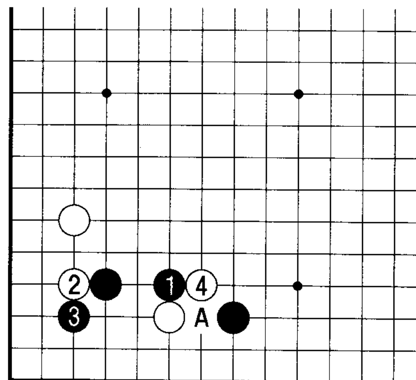
5도(흑, 곤란)

흑1로 한칸 뛰고 백2로 붙였을 때 흑3으로 뻗어 귀를 차지하려고 하는 것은 대무리이다. 백4로 단수치고 흑5 때 백6에 껴붙이면 흑이 곤란한 모습이다.


6도

6도(흑, 만족)

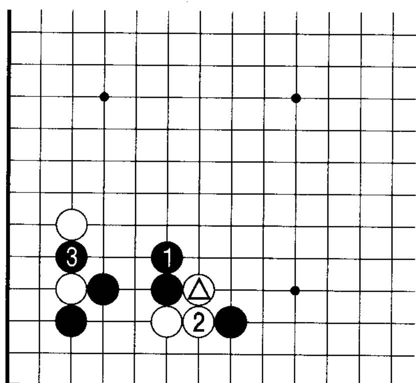
흑1로 한칸 뛰었을 때 곧장 백2로 단수치는 것은 좋지 않다. 흑은 3으로 키워 죽인 후 이하 흑13까지 외곽을 정비하는 것이 좋은 수순으로 기본 정석과는 거의 한수 차이가 난다.



7도

7도(백, 수순착오)

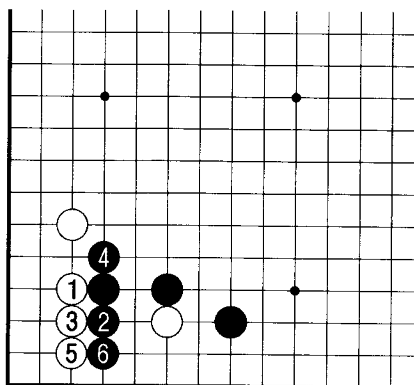
흑1로 붙였을 때 곧장 백2로 붙이는 것은 수순착오이다. 계속해서 흑3으로 젖히고 백4 때 흑이 A에 끊으면 4도의 정석으로 환원되지만 흑은 A에 끊지 않을 것이다.



8도

8도(백, 불만)

백△로 젖히면 흑은 1로 뻗는 것이 좋은 수이다. 계속해서 백2로 잇는다면 흑3으로 단수쳐서 흑이 유리한 갈림이다.



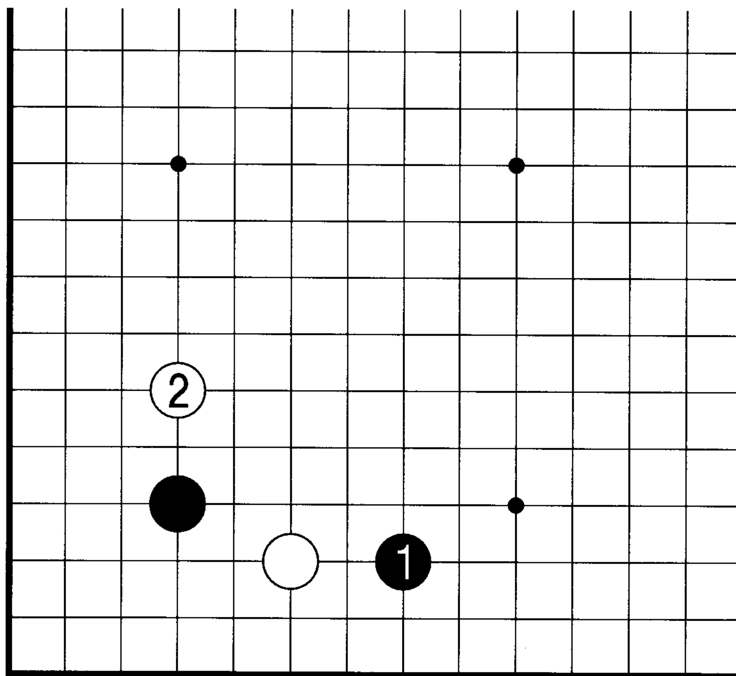
9도

9도(싱겁다)

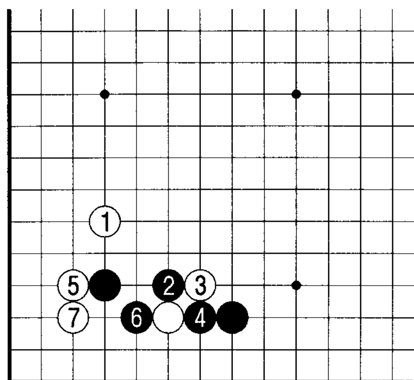
백1로 붙였을 때 흑2로 뻗으면 어려운 진행은 피할 수 있다. 그러나 백3 이하 흑6까지 귀의실리를 차지하고 나면 이것도 정석이긴 하지만(제40형 5도 참조)흑으로선 다소 싱거운 결말이다.

제 42 형

최신 높은 양걸침

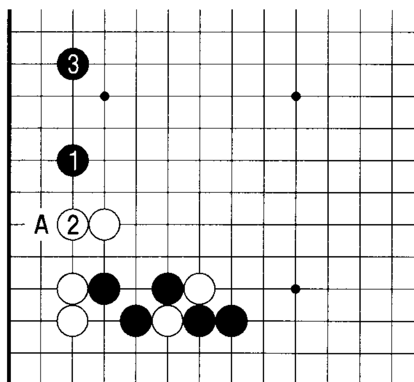


흑1로 협공했을 때 백2로 양걸치는 수는 최근에 와서 개발된 수법이다. 그럼 백2 이후의 변화를 검토해 보기로 한다.


1도

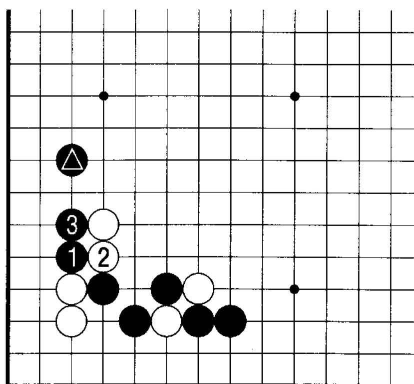
1도(정석)

백1로 양걸치면 흑은 2로 붙이는 정도이다. 계속해서 백3으로 젖히고 흑4 때 백5에 붙이는 것이 수순으로 이하 백7까지가 기본 정석이다.


2도

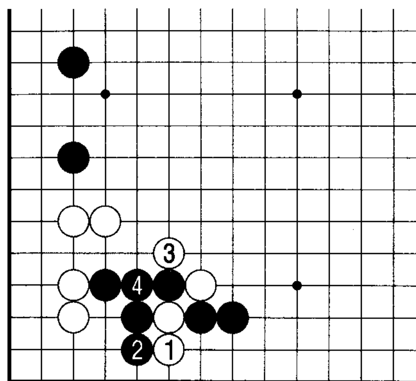
2도(후속수단)

전도 이후 흑은 1로 다가서는 것이 급소점이 된다. 백은 2로 내려서거나 A에 한칸 뛰어 뒷문 열린 단점을 보강해야 하는데 흑3으로 벌려 일단락이다.


3도

3도(백, 곤란)

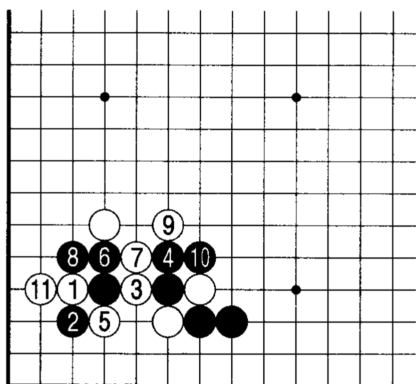
흑▲로 다가섰을 때 백이 손을 빼는 것은 생각하기 힘들다. 흑은 곧장 1로 젖힌 후 3으로 넘는 것이 좋은 수순으로 백이 곤란한 모습이다.



4도

4도(백의 후속수단)

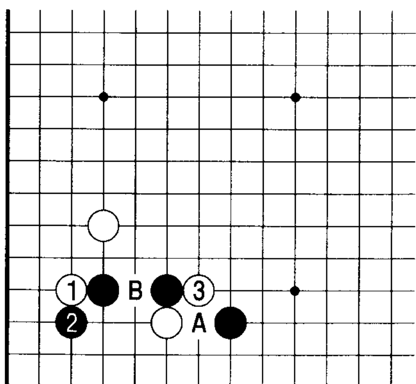
기본형이 이루어지고 난 후 백은 1로 내려서서 활용하는 수단이 남아 있다. 흑2로 막을 수밖에 없을 때 백3, 흑4까지가 백의 활용요령이다.



5도

5도(흑, 곤란)

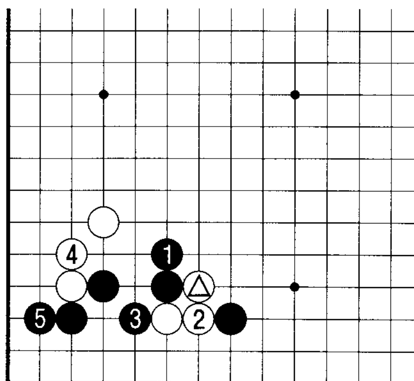
백1로 붙였을 때 흑2로 젖히는 것은 이 경우 성립하지 않는다. 백은 3으로 단수친 후 이하 11까지 처리하는 것이 좋은 수순으로 흑이 망한 결말이다.



6도

6도(수순착오)

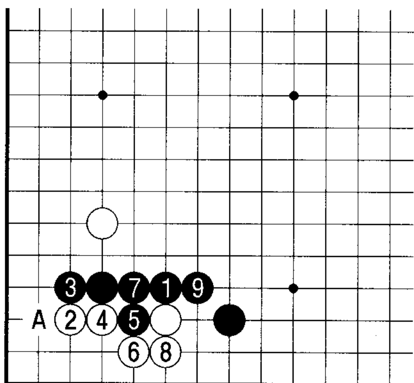
백1, 흑2를 교환한 후 백3으로 젖히는 것은 수순착오이다. 계속해서 흑이 A에 끊는다면 백 B로 단수쳐서 이것은 흑이 안되지만 흑은 달리 두는 수가 준비되어 있다.



7도

7도(백, 곤란)

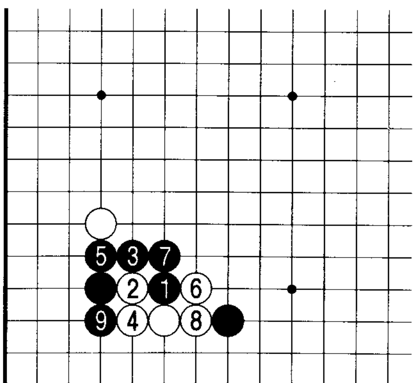
백△ 때 흑은 단순히 1로 뻗는 것이 정수이다. 계속해서 백은 2로 잇는 정도인데 흑3으로 호구친 후 5에 내려서서 백이 곤란한 모습이다.



8도

8도(백, 불만)

흑1로 붙였을 때 곧장 3·三 침입하는 것은 좋지 않다. 흑은 3으로 막는 것이 좋은 수로 이하 흑9까지 두터움을 확립해서 충분하다. 장차 흑A로 젖혀 잇는 것도 흑으로선 선수활용으로 남아 있다.



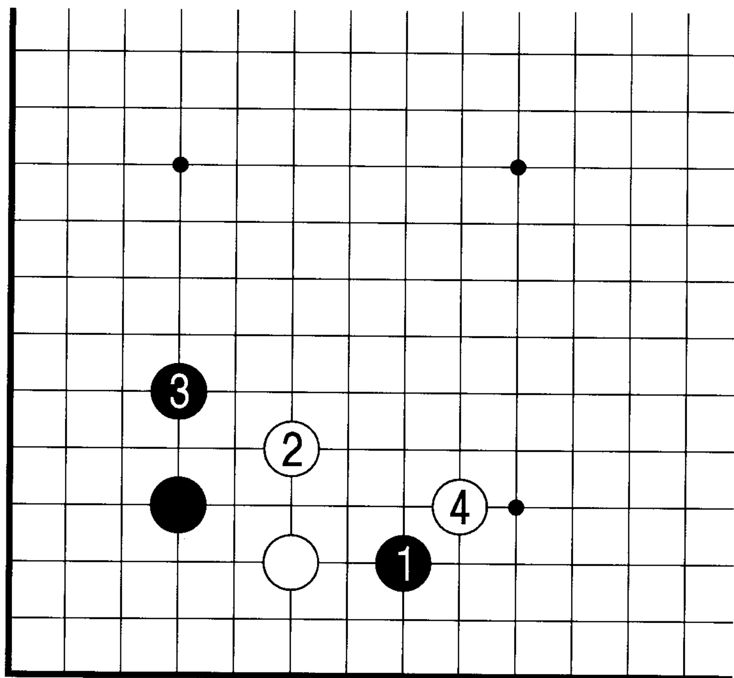
9도

9도(흑, 두텁다)

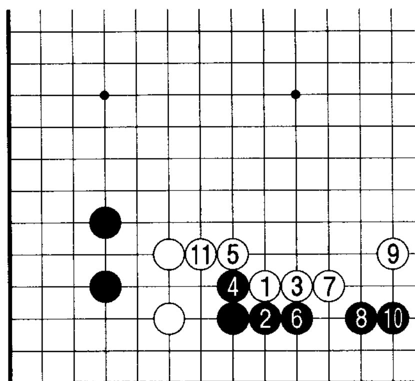
흑1로 붙였을 때 백2·4로 끼워 잇는 것은 좋지 않다. 흑은 5에 이은 후 이하 9까지 실리와 세력을 동시에 차지해서 대만족이다.

제 43 형

세력을 중시



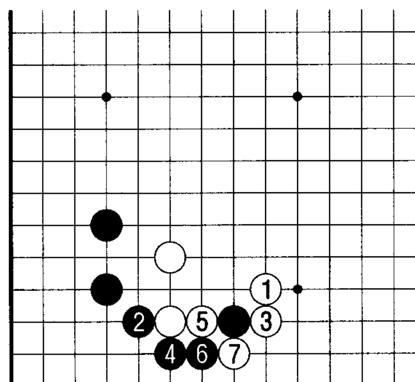
흑1로 협공했을 때 백2로 한칸 뛴 것은 흑3을 기다려 백4로 씌우겠다는 뜻이다. 백2·4는 세력 지향의 수인데 이후의 변화를 알아보기로 한다.



1도

1도(정석)

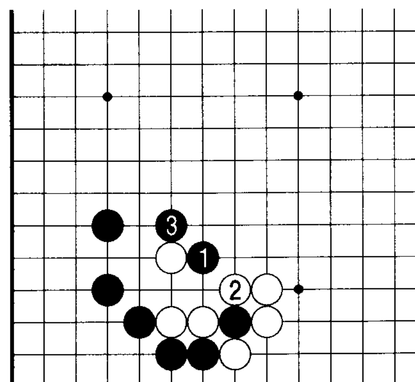
백1로 씌우면 흑은 2로 민 후 이하 10까지 실리를 차지하는 정도이다. 백으로선 중앙방면에 두터운 세력을 쌓아 전혀 불리할 것 없는 갈림이다.



2도

2도(정석)

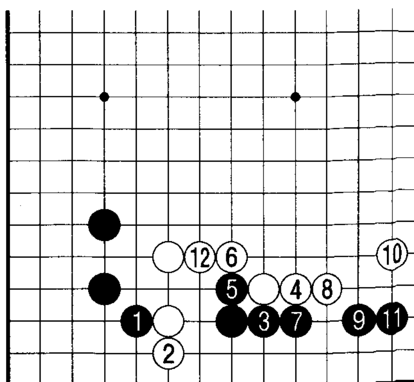
백1로 씌웠을 때 흑은 2로 마늘모 붙여 귀의 실리를 중시하는 수도 성립한다. 이하 백7까지가 기본 정석인데 세력과 실리의 갈림이다.



3도

3도(흑의 활용수단)

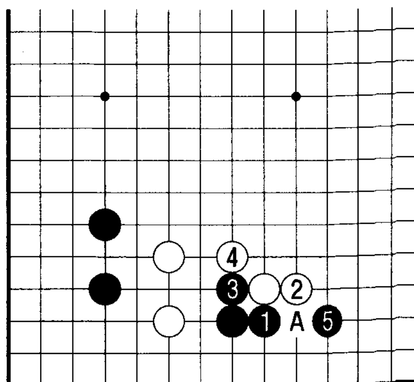
전도 이후 흑에겐 1로 붙여 활용하는 수단이 남아 있다. 백2로 따낼 수밖에 없을 때 흑3으로 젖혀 백을 봉쇄할 수 있다. 그러나 흑은 후수가 되는 만큼 시기를 잘 선택해야 한다.



4도

4도(흑의 활용)

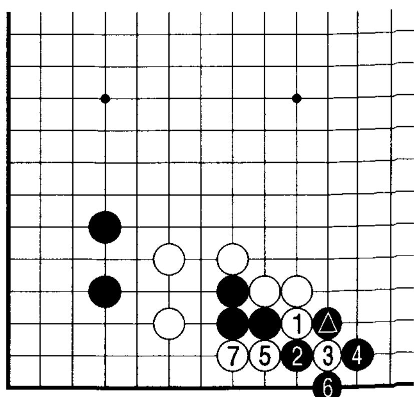
흑1로 마늘모 붙였을 때 백2로 내려서는 것은 흑에게 활용당한 꼴이다. 흑3 이하 백12까지 기본 정석과 비교할 때 흑이 약간 유리하다.



5도

5도(흑의 약점)

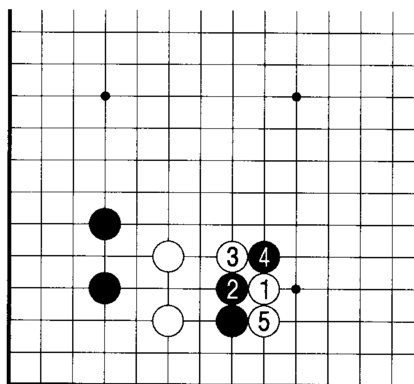
정석 수순 중 흑1로 밀고 이하 백4까지 진행되었을 때 흑A로 한번 더 밀지 않고 곧장 흑5로 한칸 뛰는 것은 좋지 않다. 계속해서 ……



6도

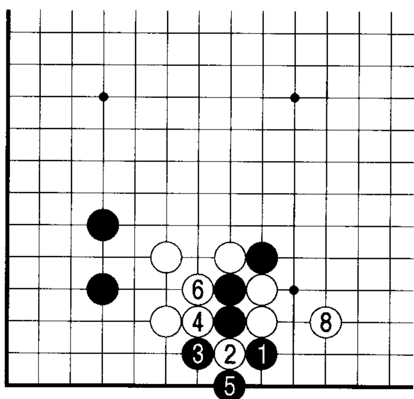
6도(흑, 불만)

흑●의 한칸뜀에는 백1·3으로 나가 끊는 것이 좋은 수순이다. 흑은 4·6으로 잡을 수밖에 없는데 백7까지 흑 석점이 잡혀서는 손해가 크다.


7도

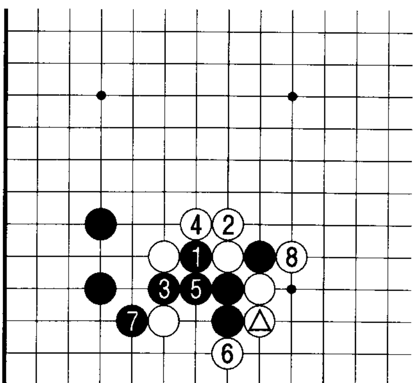
7도(무리한 절단)

백1로 씌웠을 때 흑2·4로 절단하는 것은 특별한 경우가 아니면 대부분 악수가 될 가능성이 높다. 백은 강력히 5로 막는 것이 강수이다. 계속해서 ……


8도 ❼ … ②

8도(흑, 곤란)

전도에 계속해서 흑1로 젖힌다면 백2로 끊는 묘수가 준비되어 있다. 계속해서 흑3으로 단수친다면 백4 이하 흑7까지 선수한 후 백8로 한칸 뛰어 흑이 곤란한 모습이다.

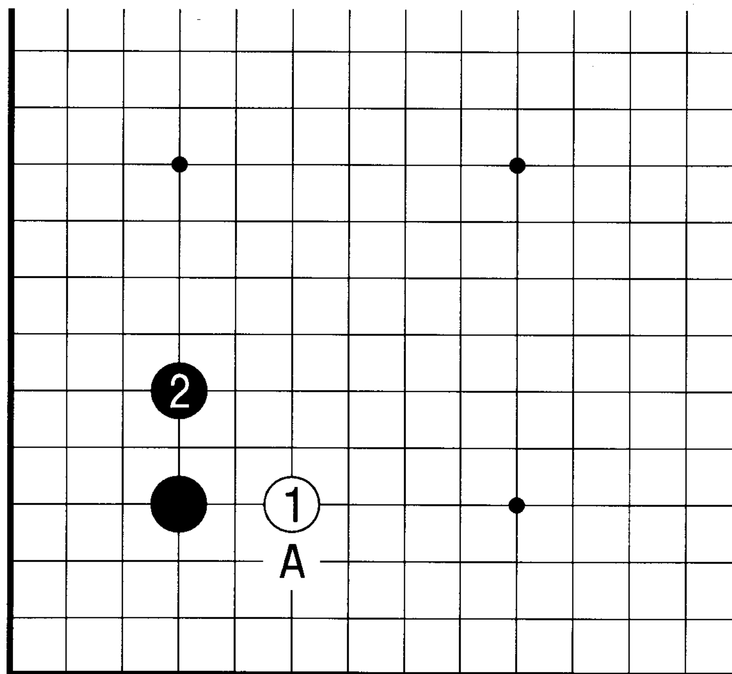

9도

9도(백, 충분)

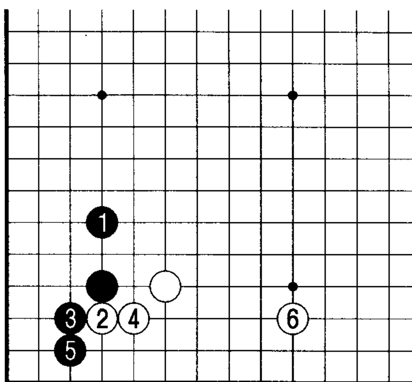
백△로 막았을 때 흑1로 단수친 후 3으로 끼우면 전도와 같은 진행은 피할 수 있다. 그러나 백4로 단수친 후 이하 백8까지 처리하면 백이 우세한 것은 당연하다.

제 44 형

한칸 높은 걸침



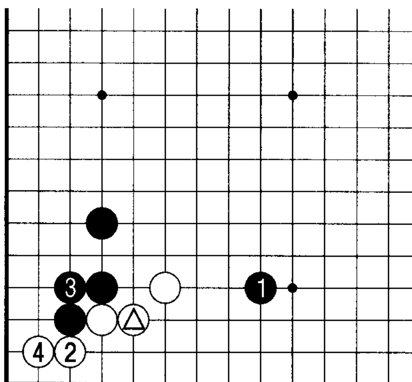
백1로 한칸 높은 걸침은 A의 걸침에 비해 실리에는 둔감하지만 세력을 중시하고자 할 때 유력한 수이다. 그럼 흑2로 받고 난 이후의 변화를 검토해 보기로 한다.



1도

1도(기본 정석)

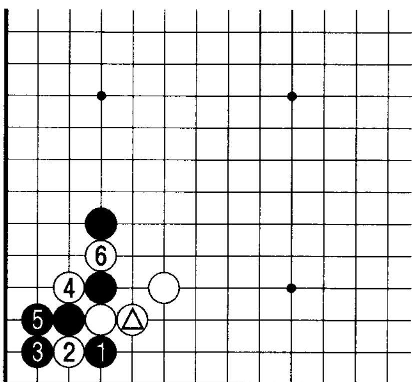
흑1로 한칸 뛰면 백2·4로 붙여 뻗는 것이 행마법이다. 이하 백6까지 피차 불만없는 기본 정석이다.



2도

2도(흑, 불만)

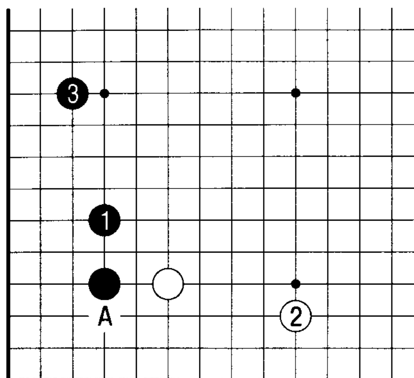
백△로 뻗었을 때 전도의 진행을 피해 흑1로 협공하는 것은 득이 없는 수이다. 백2로 젖힌 후 4에 뻗으면 흑은 실리의 손실이 크다.



3도

3도(백, 만족)

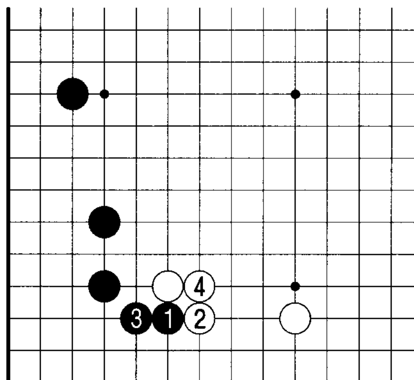
백△ 때 흑1로 젖히는 수 역시 좋지 않다. 이때는 백2로 끊는 것이 좋은 수로 흑3을 기다려 백4·6으로 단수치면 흑이 망한 모습이다.



4도

4도(정석)

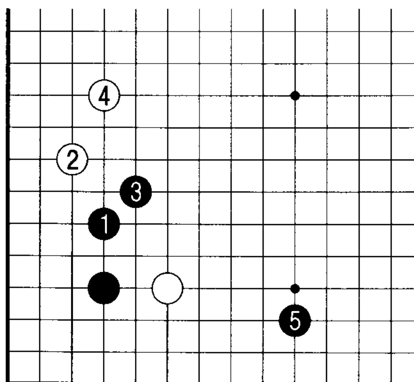
흑1로 한칸 뛰었을 때 백은 A의 붙임을 보류하고 곧장 2로 전개하는 수도 성립한다. 흑3으로 전개하기까지 이 역시 기본 정석이다.



5도

5도(흑의 선수)

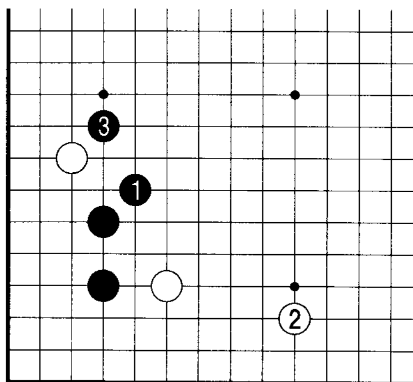
전도 이후 흑은 기회를 봐서 1로 붙이는 것이 실리를 넓히는 수이다. 백2로 젖힌다면 흑3으로 뻗어 선수로 이득을 취할 수 있다.



6도

6도(적극적인 수단)

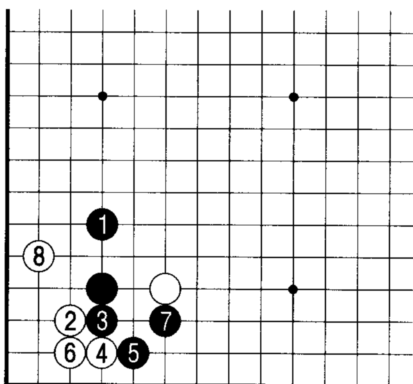
흑1로 한칸 뛰었을 때 백은 급격하게 2로 다가서는 수도 고려할 수 있다. 그러나 흑3으로 마늘모한 후 5에 협공하면 백으로선 불리한 싸움을 각오해야 한다.



7도

7도(흑, 충분)

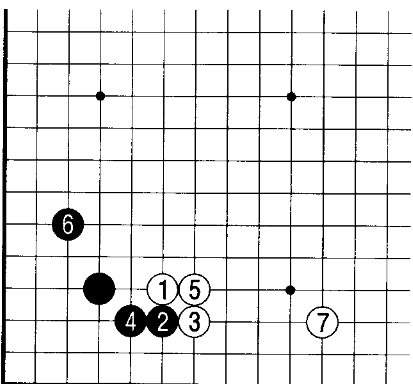
흑1로 마늘모했을 때 백2로 전개한 것은 전도의 진행을 피한 것이다. 그러나 흑3으로 씌워 가면 이 역시 흑이 유리한 갈림이다.



8도

8도(흑, 두터움)

흑1로 한칸 뛰었을 때 곧장 백2로 3·三 침입하는 것은 특별한 경우가 아니면 대부분 좋지 않다. 흑3 이하 백8까지가 예상되는 진행인데 흑이 두터운 모습이다.



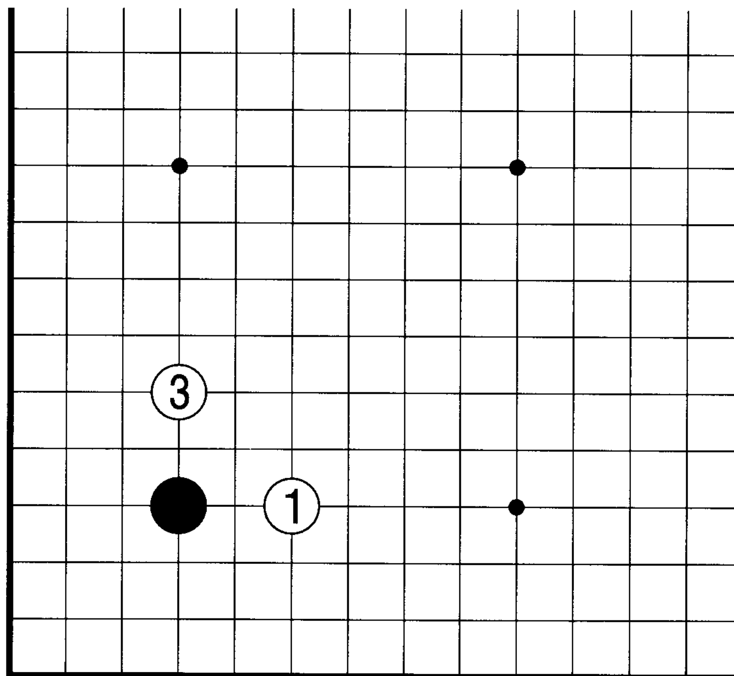
9도

9도(백, 충분)

백1 때 곧장 흑2로 붙이는 것은 좋지 않다. 백은 3으로 젖힌 후 이하 7까지 이립삼전의 좋은 모양을 만들어서 전혀 불리할 것이 없는 모습이다.

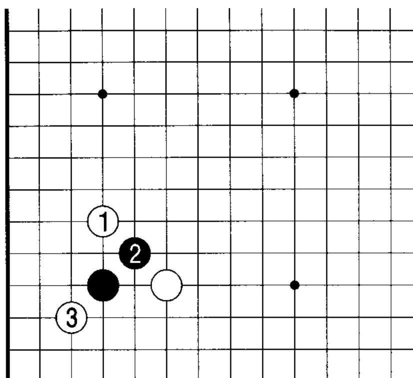
제 45 형

양걸침



❷ … 손뺌

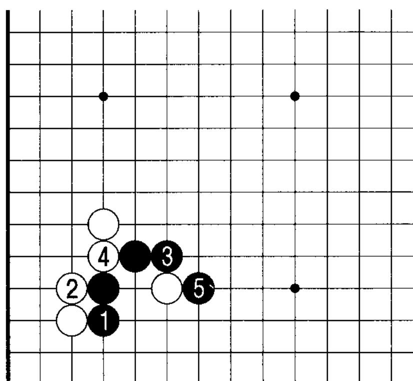
백1로 높게 걸치면 흑은 특별한 경우가 아니면 단순하게 받아 두는 것이 좋다. 흑2로 다른 큰 곳에 선행하는 것은 백3의 양걸침이 너무 빛나기 때문이다. 그럼 백3 이후의 진행을 알아보도록 한다.



1도

1도(마늘모 진출)

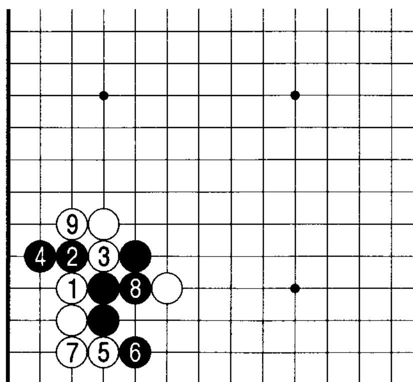
백1로 양걸치면 흑은 2로 마늘모해서 중앙으로 진출하는 정도이다. 계속해서 백은 3으로 3·三 침입해서 귀의 실리를 차지하는 것이 요령이다. 계속해서 ……



2도

2도(정석)

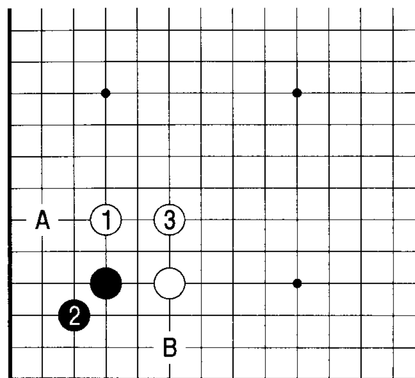
백이 3·三 침입하면 흑은 1로 막는 것이 보통이다. 계속해서 흑3으로 막고 백4, 흑5까지가 기본 정석이다. 이 형태는 부분적으로 백이 유리하다.



3도

3도(흑, 곤란)

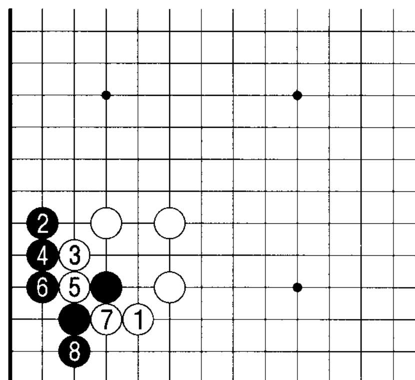
백1로 연결을 모색했을 때 흑2로 젖혀 반발하는 것은 좋지 않다. 백은 3으로 끊은 후 흑4 때 백5·7로 젖혀 잇는 것이 좋은 수순이다. 흑8을 기다려 백9로 수를 조이면 흑이 곤란한 모습이다.



4도

4도(안정에 주력)

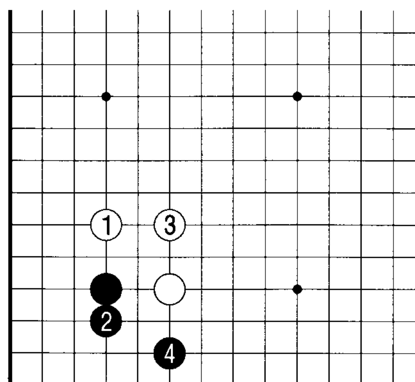
백1로 협공했을 때 흑2로 마늘모하는 수는 안정에 주력한 것이다. 백은 3으로 한칸 뛰어 봉쇄하게 되는데 흑으로선 A와 B를 맞보기로 하고 있다.



5도

5도(백, 두터움)

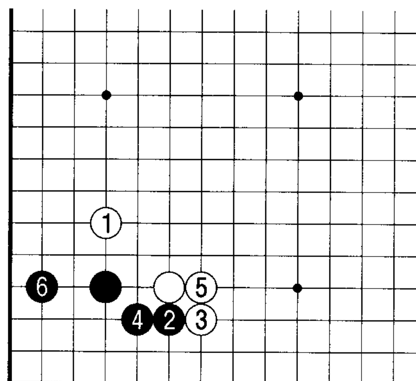
전도 이후 백은 1로 마늘모해서 흑을 공략하는 것이 좋다. 흑은 2에 두어 변으로의 진출을 모색하게 되는데 이하 흑8까지 백이 두터운 모습이다.



6도

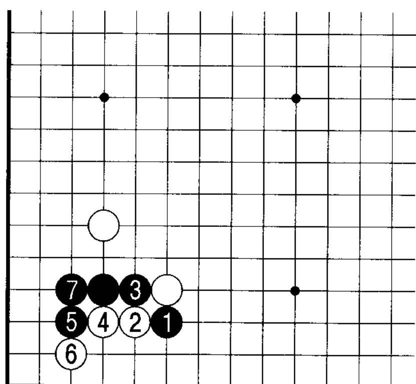
6도(또 다른 수단)

백1 때 흑은 2로 내려서서 안정을 도모하는 수도 성립한다. 백3이라면 흑4로 날일자해서 안정이 가능하다.


7도

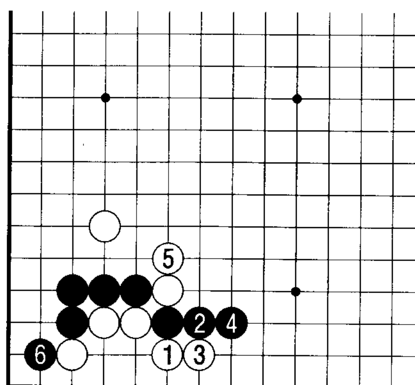
7도(흑의 변화)

백1 때 흑은 2로 붙여 안정하는 수도 가능하다. 계속해서 백3으로 젖힌 후 5에 잇는다면 흑6으로 한칸 뛰어 귀를 지키는 것이 요령이다.


8도

8도(백의 반발)

흑1로 붙였을 때 전도의 진행을 피해 백2로 젖혀 반발하는 것은 좋지 않다. 흑은 3으로 젖힌 후 백4 때 흑5·7로 젖혀 잇는 것이 형태상의 급소이다. 계속해서 ……

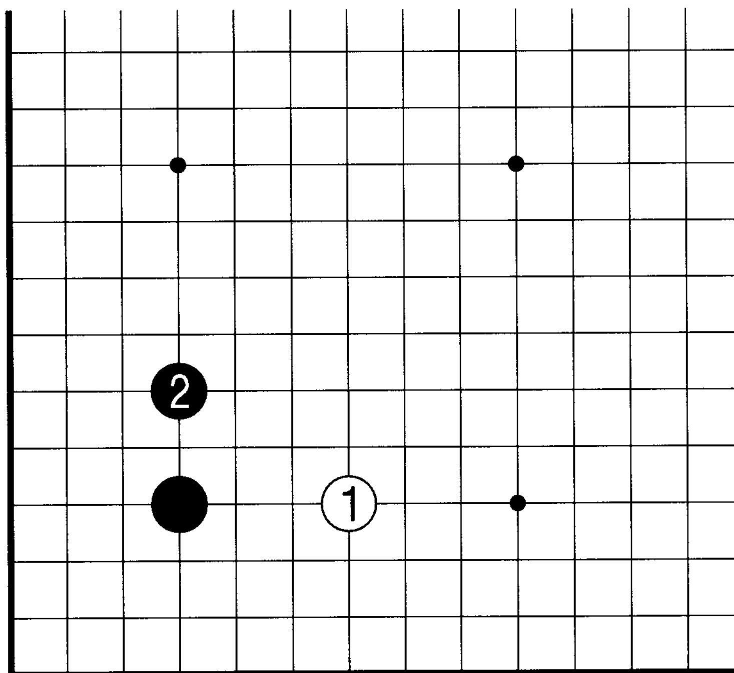

9도

9도(백, 불만)

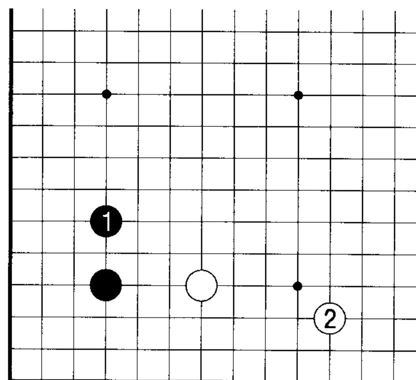
전도에 계속해서 백은 1로 단수친 후 이하 5까지 처리하는 정도인데 흑6으로 젖히는 수가 호점이 되어 백이 불리한 결말이다.

제 46 형

두칸 높은 걸침

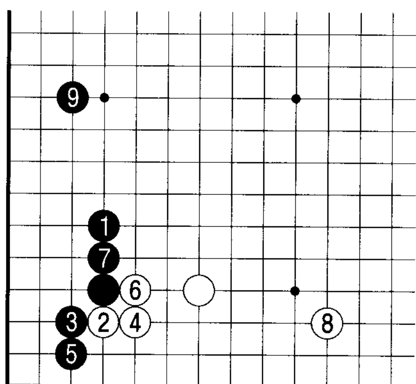


백1의 두칸 높은 걸침은 귀에 대한 영향력은 적지만 변을 중시하겠다는 뜻이다. 그럼 흑2로 받고 난 이후의 처리법에 대해 살펴보기로 한다.


1도

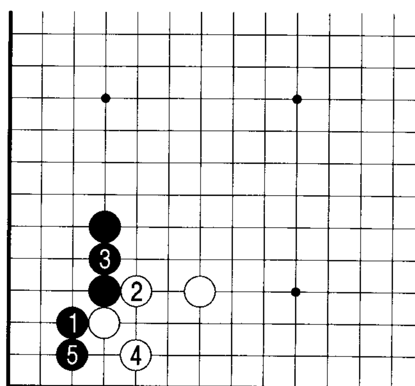
1도(정석)

흑1로 받으면 백은 단순하게 2로 전개하는 것이 기본 정석이다. 백은 귀보다는 변을 중시하고 있다.


2도

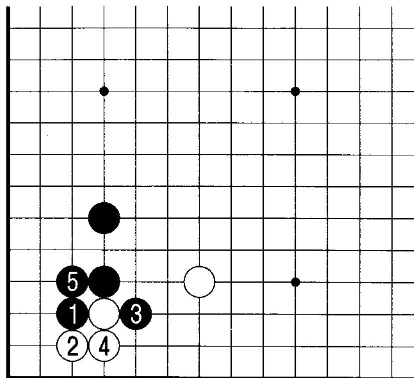
2도(백의 활용)

흑1로 한칸 뛰었을 때 백은 2로 붙여 활용하는 수도 성립한다. 계속해서 흑3으로 젖힌 후 이하 흑9까지가 예상되는 진행인데 쌍방 불만없는 갈림이다.


3도

3도(변화)

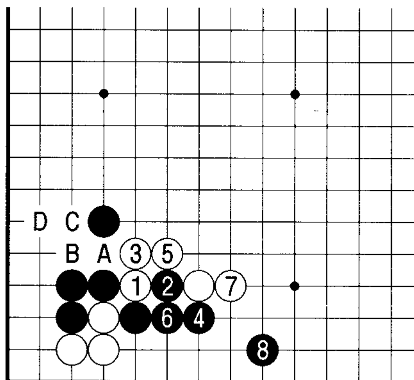
전도의 수순 중 흑1로 젖혔을 때 백은 곧장 2로 되젖히는 수도 가능하다. 계속해서 흑3으로 받는다면 백4로 호구치는 것이 요령으로 흑5까지 형태가 일단락된 모습이다.



4도

4도(실리를 중시)

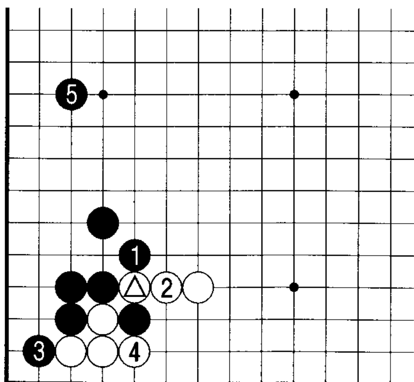
흑1로 젖혔을 때 백2로 되젖힌 것은 귀의 실리를 중시한 수법이다. 계속해서 흑은 3으로 단수친 후 5에 잇는 것이 좋은 수순으로 백을 조그맣게 살려주어도 충분하다는 계산이다.



5도

5도(백, 곤란)

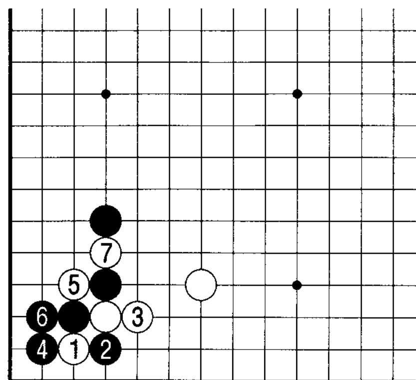
전도에 계속해서 백이 6의 곳에 붙여 넘어가지 않고 1로 끊는 것은 무리수이다. 흑은 2로 단수친 후 이하 8까지 안정을 도모하는 것이 좋다. 계속해서 백A로 끊는 것은 흑B, 백C, 흑D로 백이 안된다.



6도

6도(흑의 간명책)

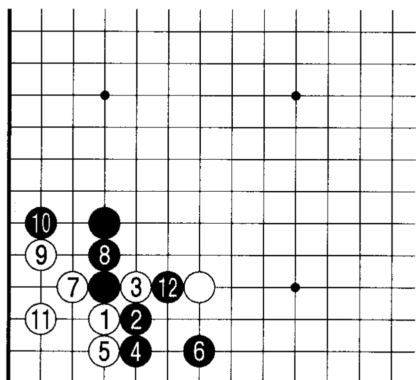
백◬로 끊었을 때 간명하게 처리하고 싶다면 흑은 1로 단수치는 정도이다. 그러나 이하 흑5까지의 진행을 예상할 때 흑이 약간 당한 모습이다.



7도

7도(흑, 망함)

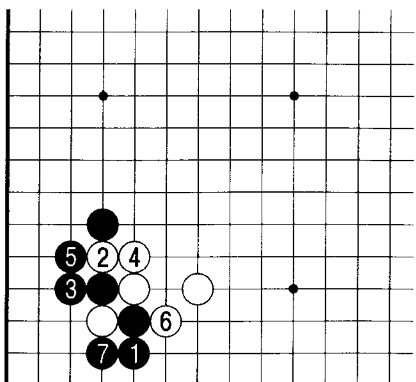
백1 때 흑2·4로 단수쳐서 백 한점을 잡는 것은 매우 좋지 않다. 이하 백7까지의 진행이면 흑은 얻은 것보다 잃은 것이 많은 모습이다.



8도

8도(흑, 두터움)

백1로 붙였을 때 흑2로 젖힌 것은 최강수이다. 계속해서 백은 3으로 끊게 되는데 흑4로 내려선 수가 흑2와 연관된 호착. 이하 흑12까지가 예상되는 진행인데 흑이 두텁다.



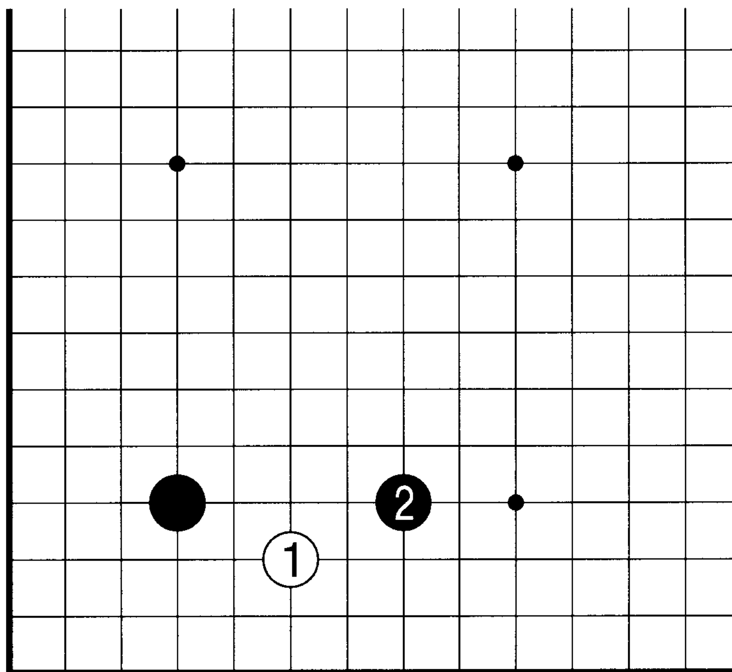
9도

9도(흑, 충분)

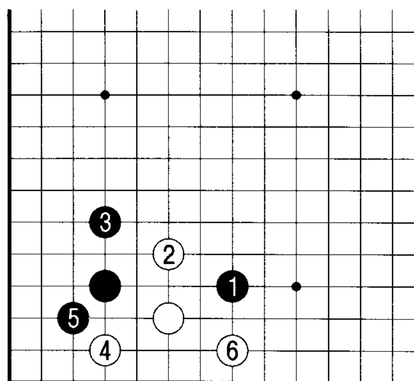
흑1 때 백2로 단수친 후 4에 이은 것은 외세를 중시하는 수순이다. 계속해서 흑5로 막고 백6, 흑7까지가 예상되는 진행인데 부분적으로 볼 때 흑의 실리가 돋보인다.

제 47 형

한칸 높은 협공

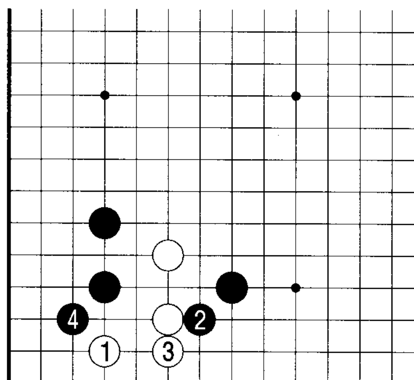


백1로 걸쳤을 때 흑2로 한칸 높게 협공한 것은 백에게 여유를 주지 않겠다는 뜻이다. 그럼 흑2로 협공한 이후의 변화에 대해 살펴보기로 한다.


1도

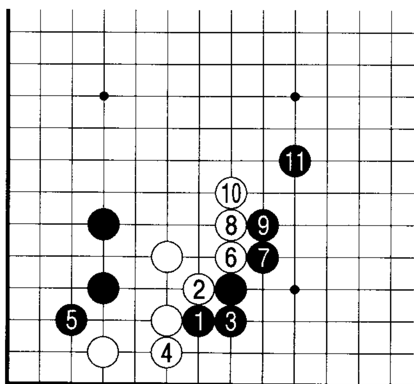
1도(정석)

흑1로 협공하면 백2로 한칸 뛰어 나가는 수는 거의 절대점이다. 계속해서 흑3으로 받고 백4 이하 6까지가 기본 정석이다. 백으로선 재빨리 안정했다는 것이 장점이다.


2도

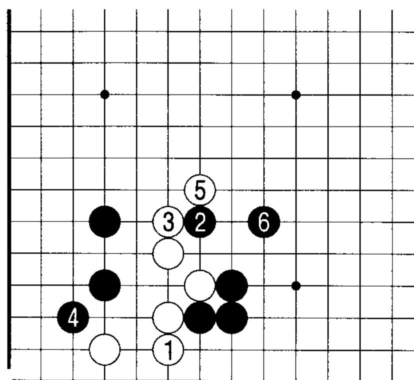
2도(책략적인 붙임)

백1로 날일자했을 때 흑2로 마늘모 붙이는 수가 책략적인 착점이다. 계속해서 백3으로 내려선다면 흑4로 지켜서 이 결과는 백이 당한 모습이다.


3도

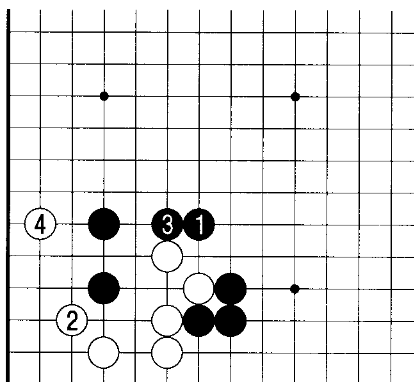
3도(정석)

흑1로 붙이면 백은 2로 호구친 후 4에 내려서는 것이 수순이다. 계속해서 흑3으로 잇고 백4 이하 흑11까지가 기본 정석이다.


4도

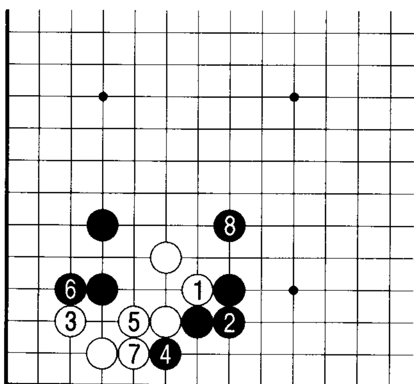
4도(중앙을 중시)

전도의 수순 중 백1로 내려섰을 때 흑2로 씌운 것은 중앙을 중시한 것이다. 계속해서 백3으로 받아 준다면 흑4로 지킨 다음 백5, 흑6으로 처리해서 흑이 좋다.


5도

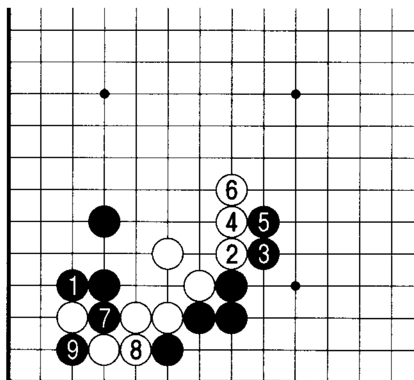
5도(당연한 반발)

흑1로 씌우면 백은 2로 마늘모해서 반발할 곳이다. 계속해서 흑3으로 봉쇄하고 백4로 눈목자하기까지 쌍방 호각의 갈림이다.


6도

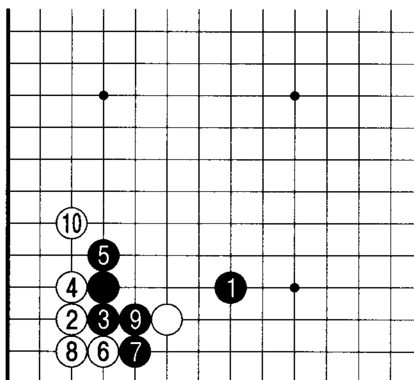
6도(백, 당함)

백1, 흑2 때 백3으로 귀를 중시하는 것은 약간 의문이다. 흑은 4로 젖히는 것이 통렬한 맥점으로 백5 이하 흑8까지 흑 모양이 활발하다.


7도

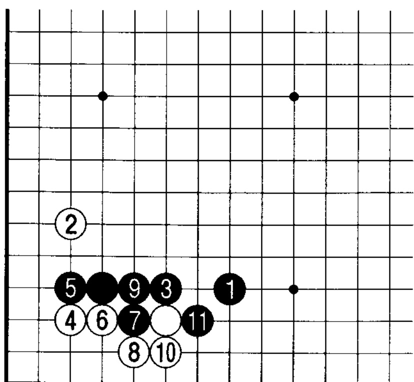
7도(흑, 충분)

전도의 수순 중 흑1로 막았을 때 백2로 호구친다면 흑3 이하 백6까지 선수한 후 흑7로 찝는 것이 수순이다. 백8, 흑9까지 흑으로선 충분한 결말이다.


8도

8도(흑, 두터움)

흑1로 협공했을 때 백2로 3·三 침입하는 것은 좋지 않다. 계속해서 흑3으로 막고 이하 백10까지가 기본형인데 흑이 두터운 모습이다.

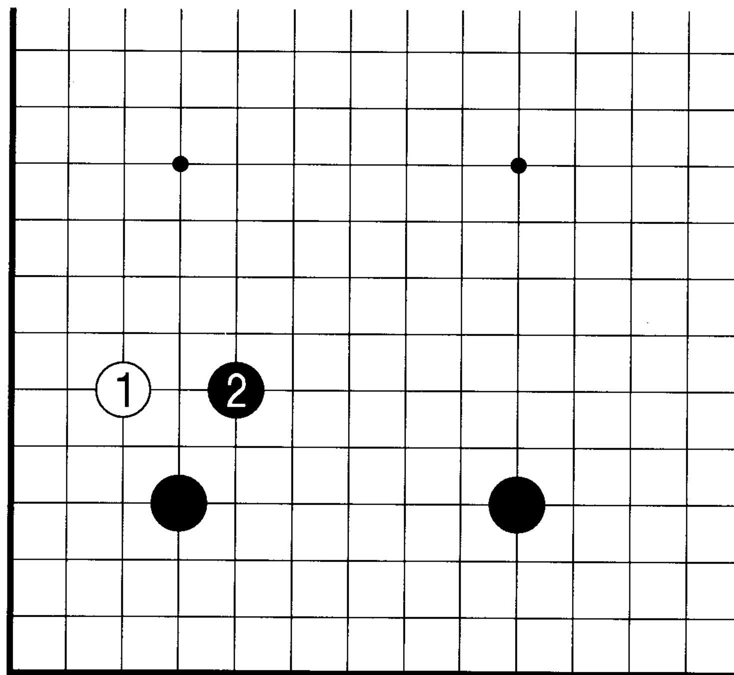

9도

9도(흑, 충분)

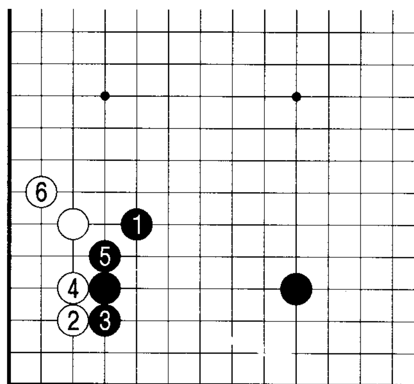
흑1로 협공했을 때 백2로 양걸침한다면 흑3으로 붙이는 것이 좋다. 계속해서 백4로 3·三 침입하고 이하 흑11까지가 예상되는 진행인데 흑이 두텁다. 수순 중 흑11로는 왼쪽 백 한점을 공격하는 수도 가능하다.

제 48 형

극단적인 세력중시

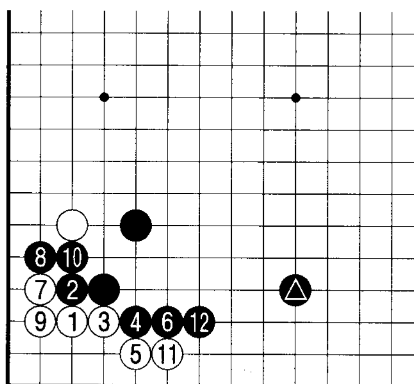


백1로 걸쳤을 때 흑2로 날일자해서 씌운 것은 극단적인 세력지향의 수이다. 그럼 흑2로 씌운 이후의 변화를 살펴보기로 한다.


1도

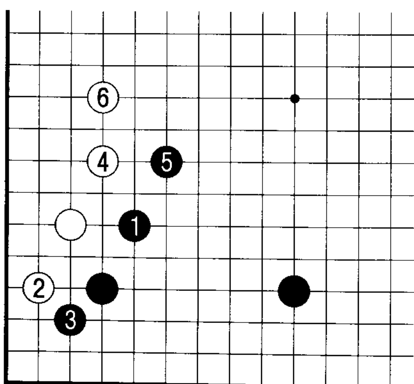
1도(정석)

흑1로 씌우면 백2로 3·三 침입하는 것이 가장 알기 쉽다. 계속해서 흑3으로 막고 이하 백6까지가 기본 정석이다. 전형적인 세력대 실리의 갈림이다.


2도

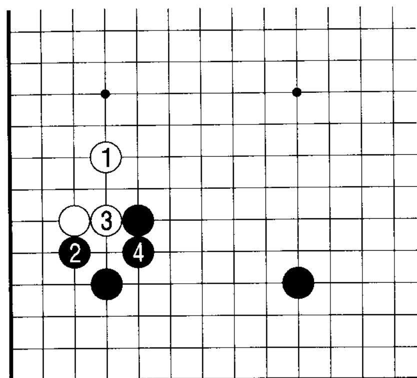
2도(흑, 불만)

백1로 3·三 침입했을 때 흑2로 막는 것은 의문이다. 백은 3으로 민 후 이하 흑12까지 실리를 차지하는 것이 요령이다. 이 형태는 흑△ 한점이 이상한 곳에 위치하고 있는 모습이라 흑이 좋지 않다.


3도

3도(좌변을 중시)

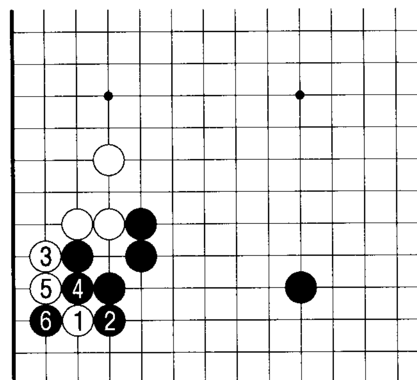
흑1 때 백2로 날일자한 후 4에 받은 것은 좌변을 중시하고자 할 때 유력한 수단이다. 계속해서 흑5로 날일자하고 백6으로 받기까지 흑백 불만없는 모습이다.



4도

4도(흑의 활용)

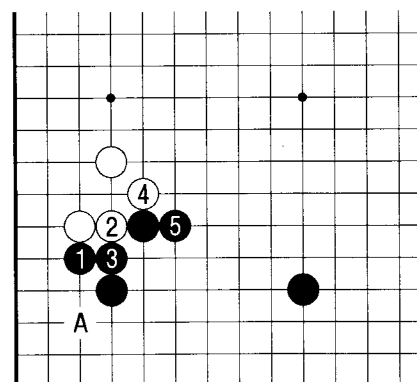
백은 전도처럼 두지 않고 곧장 1로 날일자하는 수도 고려할 수 있다. 이때는 흑2로 마늘모 붙인 후 4에 뻗는 것이 수순이다. 계속해서 ……



5도

5도(귀의 약점)

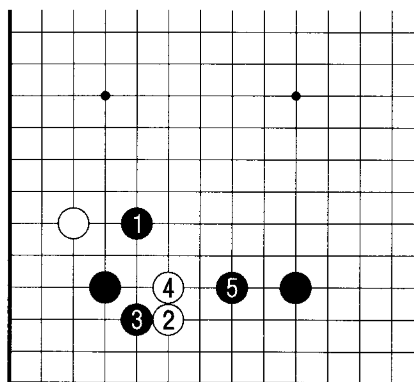
전도 이후 백은 기회를 봐서 1로 3·三 침입하는 것이 노림이다. 계속해서 흑4로 막고 백5, 흑6까지가 예상되는 진행이다.



6도

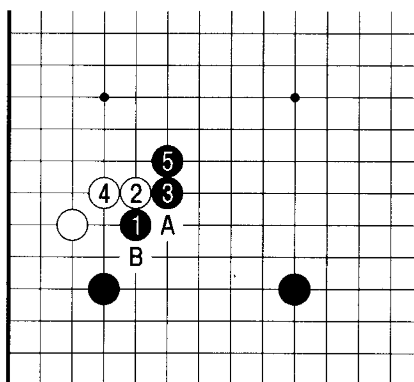
6도(흑의 일책)

흑1, 백2 때 흑은 A의 약점을 완화시키기 위해 3으로 치받는 수도 일책이다. 백4로 호구치는 모양이 좋지만 흑도 5로 뻗어 충분히 둘 수 있는 모습이다.


7도

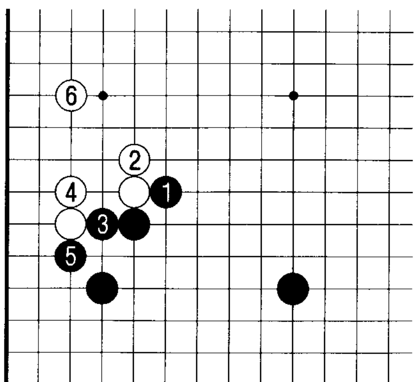
7도(백, 옹색)

흑1로 날일자했을 때 백2로 양걸침하는 것은 특별한 경우가 아니면 좋지 않다. 흑은 3으로 마늘모 붙인 후 백4, 흑5까지 공격적인 자세를 취하는 것이 좋은 수순으로 백 모양이 옹색하다.


8도

8도(의문의 붙임)

흑1 때 백2로 붙이는 수 역시 찬성할 수 없다. 흑은 3으로 젖힌 후 5에 뻗는 것이 힘차다. 이하 백A로 끊는다면 흑B로 뻗어서 충분한 싸움이다.

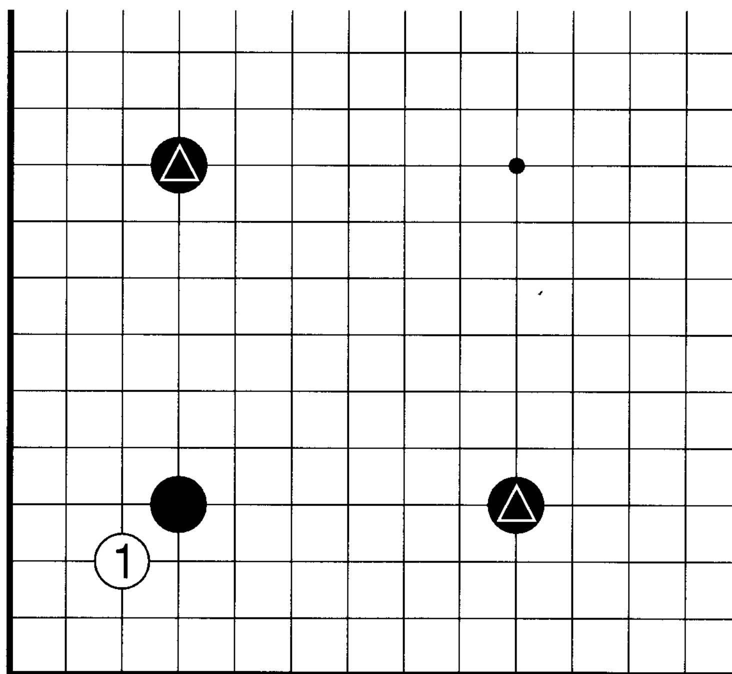

9도

9도(흑, 충분)

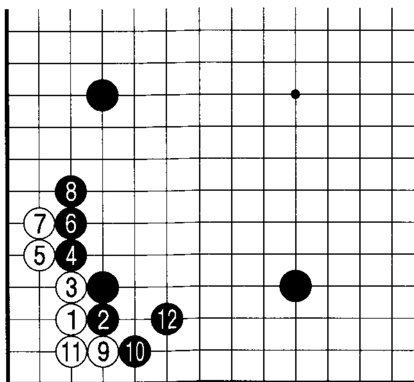
흑1로 젖혔을 때 백2로 뻗는다면 흑3으로 치받은 후 5에 호구치는 것이 좋은 수순이다. 전체적으로 흑 모양이 활발하다.

제 49 형

3·三 침입

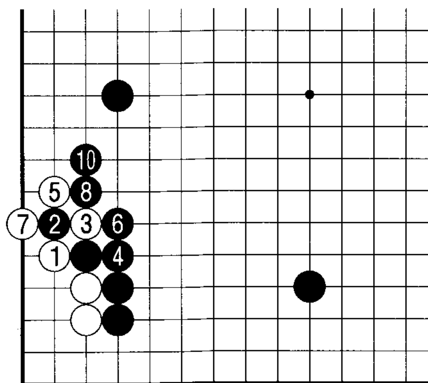


백1로 3·三 침입하는 수는 흑▲처럼 양쪽으로 전개된 모양에서의 상용수법이다. 그럼 백1로 3·三 침입한 이후의 변화를 검토해 보기로 한다.


1도

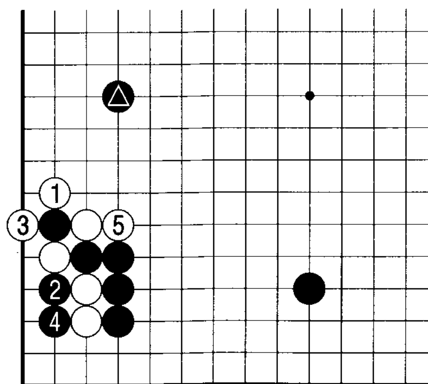
1도(정석)

백1로 3·三 침입하면 흑은 어느쪽으론가 막는 한수이다. 흑2로 막는다면 백3으로 민 후 이하 흑12까지 세력대 실리의 갈림이 된다.


2도 ⑨ … ❷

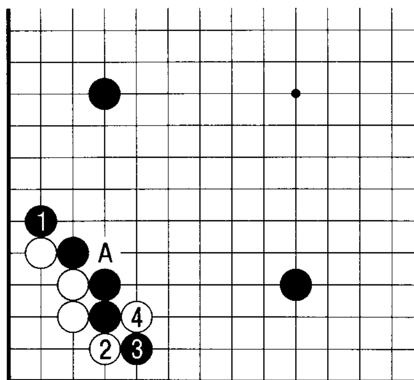
2도(흑, 만족)

백1 때 흑2로 이단젖히는 변화이다. 이때 백3·5로 단수쳐서 흑 한점을 잡는 것은 의문이다. 흑은 6으로 단수친 후 이하 10까지 세력을 쌓는 것이 좋은 수순으로 전도보다 흑이 두텁다.


3도

3도(흑, 불만)

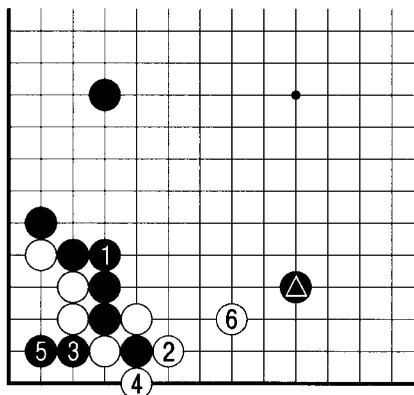
백1로 단수쳤을 때 흑이 전도처럼 처리하지 않고 2·4로 단수쳐서 실리를 탐하는 것은 좋지 않다. 백5로 밀어 올리면 흑 ●한점이 고립되는 만큼 이 결과는 백이 좋다.



4도

4도(상용의 젖혀 끊음)

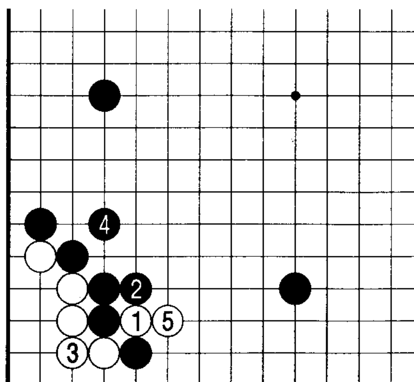
흑1로 이단젖혔을 때 백은 2로 젖히는 것이 좋은 수이다 계속해서 흑3으로 막는다면 백4로 끊는 것이 수순이다. 이후 백은 A의 양단수를 노리고 있다.



5도

5도(백, 충분)

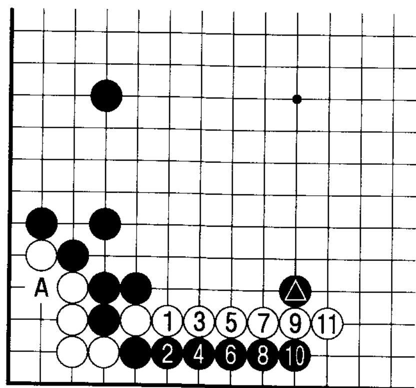
전도 이후 흑은 1로 잇는 정도인데 백2로 단수친 후 이하 백6까지 하변에서 터를 잡아 충분한 모습이다. 흑▲ 한점이 무력화되었다는 것이 흑의 불만이다.



6도

6도(최강의 버팀)

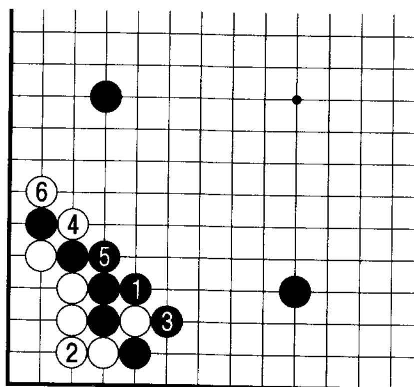
백1 때 흑2로 단수친 후 백3, 흑4로 처리하는 것이 최강의 버팀이다. 그러나 백도 5로 뻗어 움직이는 수가 성립해서 만만치가 않다. 계속해서 ……



7도

7도(백, 두터움)

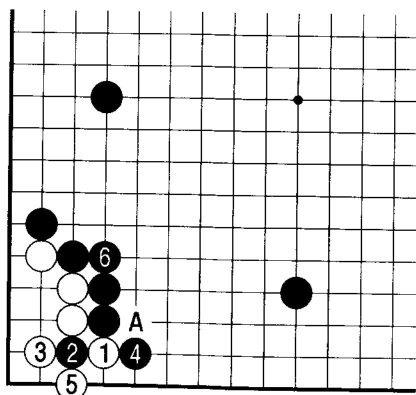
백1로 뻗으면 흑은 2로 민 후 이하 10까지 실리를 차지하는 정도이다. 그러나 백으로선 이하 11까지 흑▲ 한점을 무력화시키며 두터움을 차지해서 충분하다. 이후 흑은 A로 단수쳐서 귀를 잡는 정도이다.



8도

8도(백, 만족)

흑1로 단수치고 백2로 이엇을 때 흑3으로 따낸다면 전도와 같은 진행은 피할 수 있다. 그러나 백4·6으로 단수치면 흑의 손실이 크다.



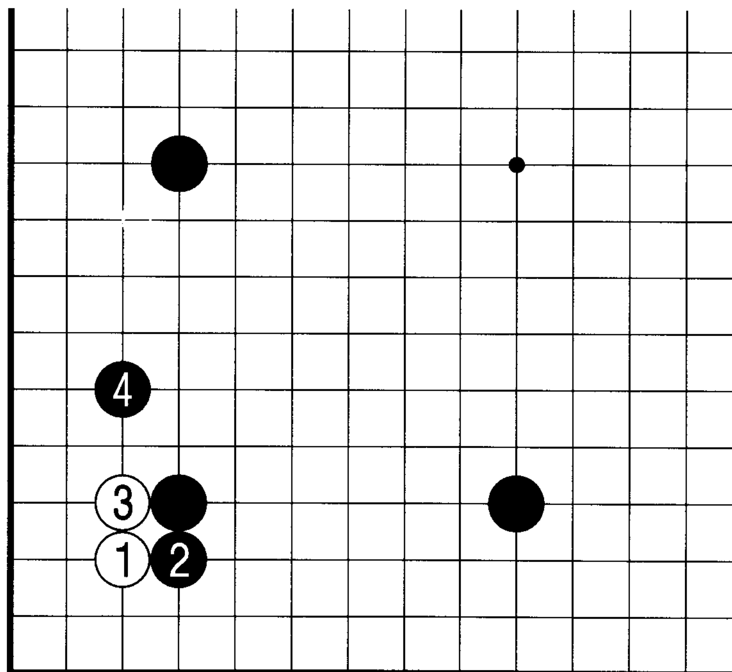
9도

9도(정석)

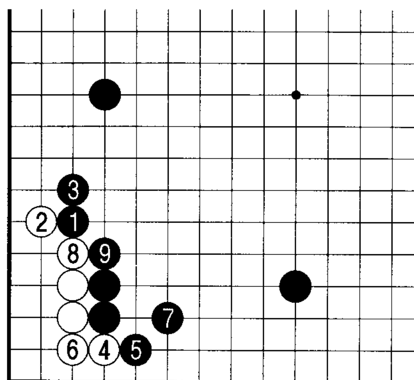
백1로 젖혔을 때 흑은 2로 끊는 것이 수순이다. 백은 3·5로 단수쳐서 한점을 잡게 되는데 흑4·6으로 외곽을 봉쇄하는 것이 요령이다 이후 백은 A의 약점을 노리게 된다.

제 50 형

날일자 씌움



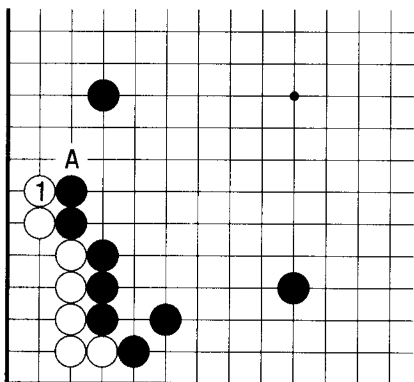
백1로 3·三 침입하고 흑2, 백3 때 흑4로 날일자해서 씌우는 수가 최근에 와서 개발된 수법이다. 그럼 흑4로 날일자한 이후의 변화를 살펴보기로 한다.



1도

1도(정석)

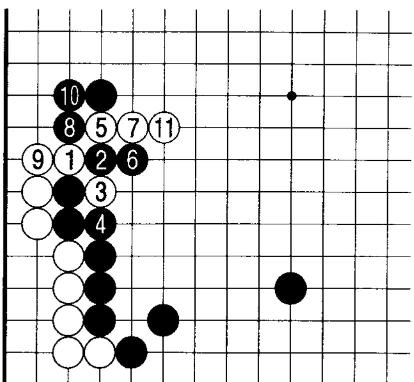
흑1로 날일자하면 백2로 붙이는 것이 수순이다. 계속해서 흑3으로 뻗고 백4 이하 흑7까지가 기본 정석이다.



2도

2도(30집)

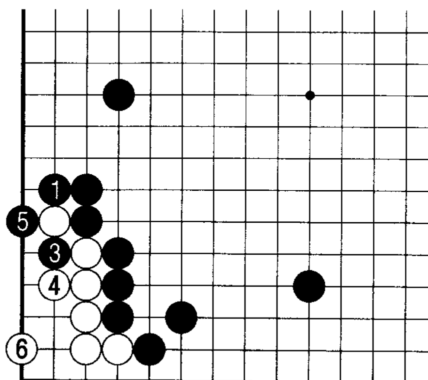
전도에 계속해서 백은 기회를 봐서 1로 미는 것이 30여집에 이르는 큰 곳이다. 계속해서 흑이 A에 받아준다면 백은 선수로 이득을 본 결과이다.



3도

3도(백의 노림)

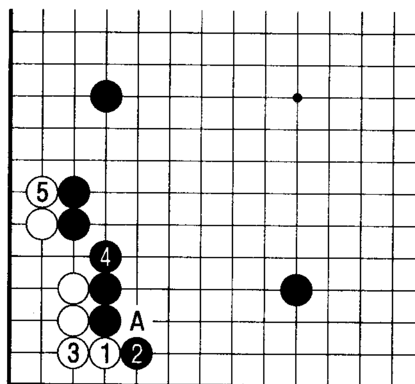
전도 이후 흑이 손을 뺀다면 백1로 젖히는 것이 백의 노림이다. 계속해서 흑2로 젖힌다면 백3으로 끊은 다음 이하 11까지 전투형태로 유도하는 것이 행마의 요령이다.



4도 ② … 손뺌

4도(두터운 막음)

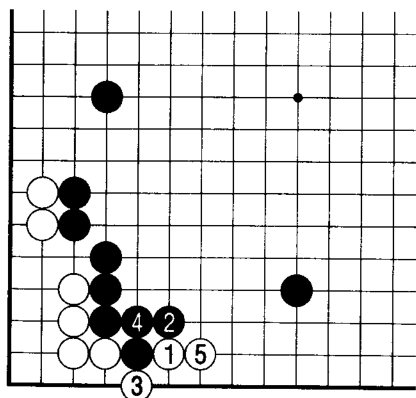
반대로 흑이 둔다면 1로 막는 것이 두터운 수가 된다. 계속해서 백은 손을 빼서 다른 큰 곳에 선행하게 되는데 흑은 3·5로 끊어 잡는 것이 선수가 된다.



5도

5도(발빠른 전환)

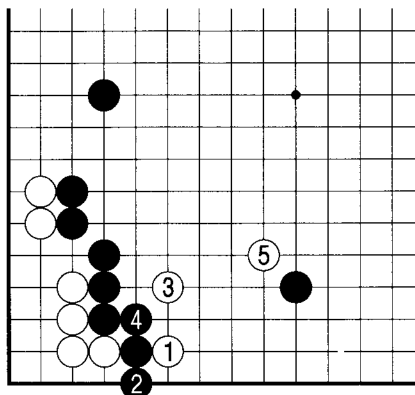
백1·3으로 젖혀 이엇을 때 흑은 손을 빼고 싶다면 4에 뻗는 것이 좋다. 계속해서 백은 5에 밀어서 A의 약점을 노리는 것이 수순이다.



6도

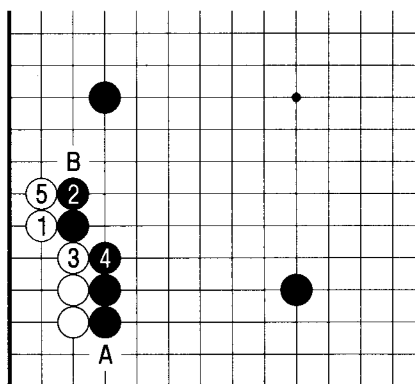
6도(흑의 약점)

전도 이후 백은 기회를 봐서 1로 붙이는 수가 노림이다. 계속해서 흑2로 받는다면 백3으로 단수친 후 5에 뻗어 흑집을 쉽게 깨뜨릴 수 있다.


7도

7도(백, 충분)

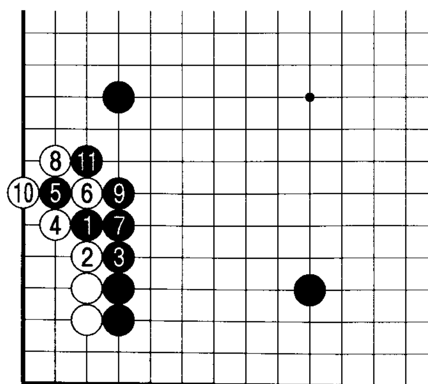
백1로 껴붙였을 때 흑2로 내려선다면 백3으로 한칸 뛰는 것이 행마법이다. 흑4로 이을 수밖에 없을 때 백5로 어깨짚어 수습하면 백으로선 충분한 결말이다.



8도

8도(백의 노림)

백1로 붙이고 흑2로 뻗었을 때 백A에 젖힌 수로는 백3으로 치받은 후 5에 미는 수도 성립한다. 백3·5는 B로 젖히는 것을 노리고 있다.


9도

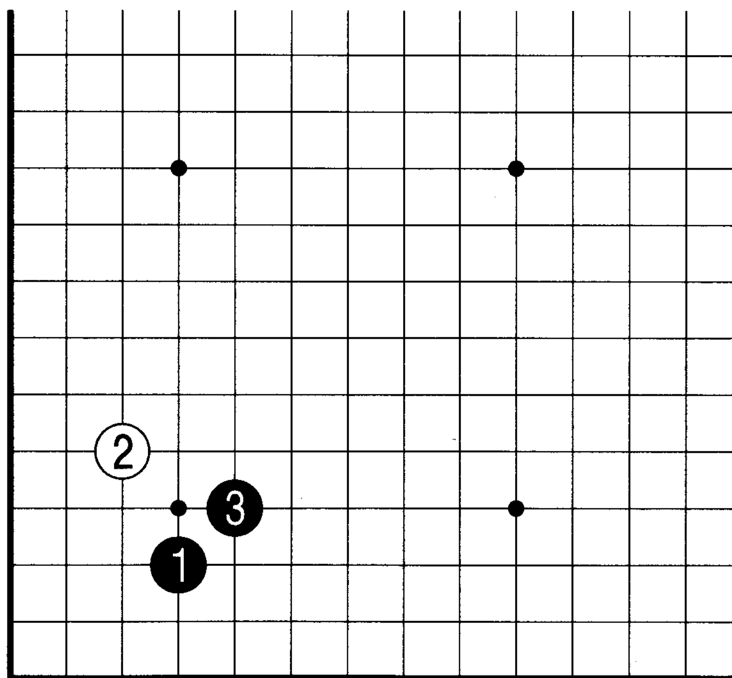
9도(백, 불만)

흑1로 날일자했을 때 백2로 치받은 후 4에 젖히는 것은 좋지 않다. 이때는 흑5로 되젖히는 것이 맥점으로 이하 흑11까지 두터움을 확립해서 흑이 좋다.

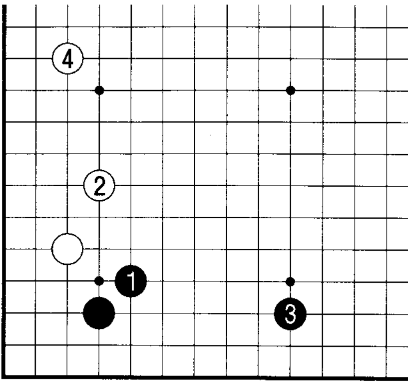
소목편

제1형

견실한 입구자



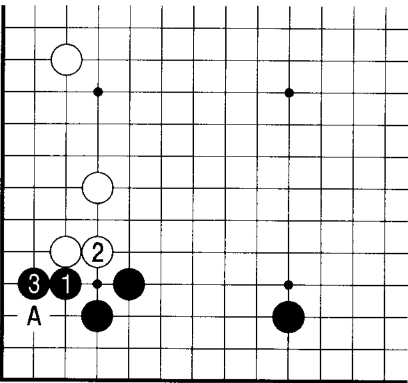
흑의 소목에 대해 백2의 날일자 걸침은 실리를 중시한 것이다. 계속해서 흑3으로 입구자한 것은 견실위주의 수법이다. 그럼 흑3 이후의 변화를 살펴보기로 한다.



1도

1도(정석)

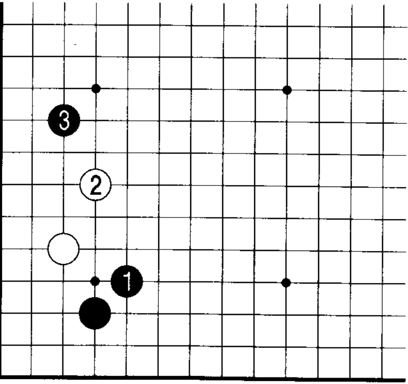
흑1로 입구자하면 백은 2로 날일자해서 받는 것이 보편적이다. 계속해서 흑은 3으로 하변에 전개하고 백은 좌변에 전개하게 되는데 쌍방 호각의 갈림이다.



2도

2도(후속수단)

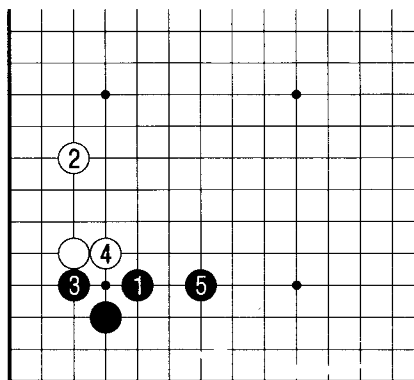
전도 이후 흑은 기회를 봐서 1로 마늘모 붙이는 수가 귀를 지키는 요령이다. 계속해서 백2로 올라선다면 흑3으로 뻗는 것이 요령이다. 반대로 백이 둔다면 A의 날일자이다.



3도

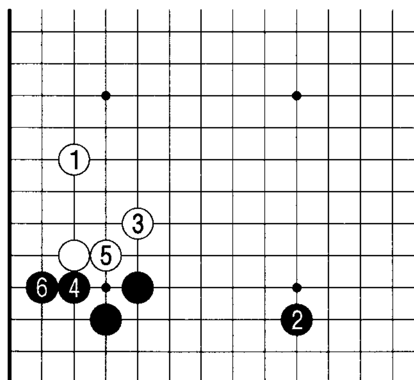
3도(흑의 적극전법)

흑1로 입구자하고 백2로 받았을 때 흑3으로 바짝 다가선 것은 기본 정석을 거부한 적극전법이다. 이와 같은 수는 좌변에 흑 세력이 선점하고 있을 때 유력한 수단이다.


4도

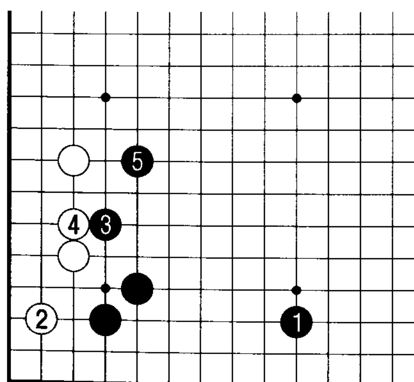
4도(정석)

흑1 때 백은 단순히 2로 두칸 벌리는 수도 가능하다. 계속해서 흑3으로 마늘모 붙이고 백4, 흑5까지가 기본 정석이다.


5도

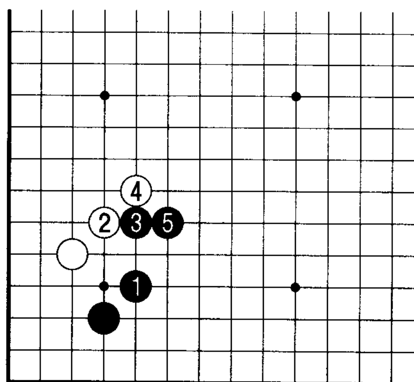
5도(흑, 충분)

백1 때 흑은 단순히 2로 전개하는 수도 가능하다. 계속해서 백3으로 날일자한다면 흑4로 붙인 후 백5, 흑6까지 처리해서 흑 모양이 활발하다.


6도

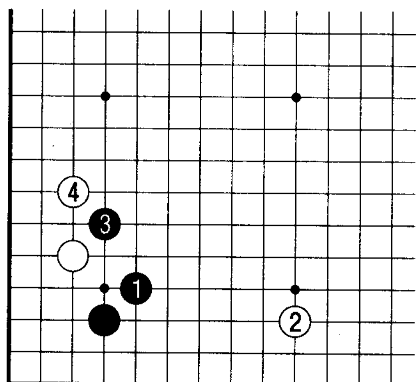
6도(흑이 넓다)

흑1로 전개했을 때 백2로 날일자한다면 흑3을 선수한 후 5에 날일자하는 것이 좋은 행마법이다. 전체적으로 흑 모양이 넓은 모습이다.


7도

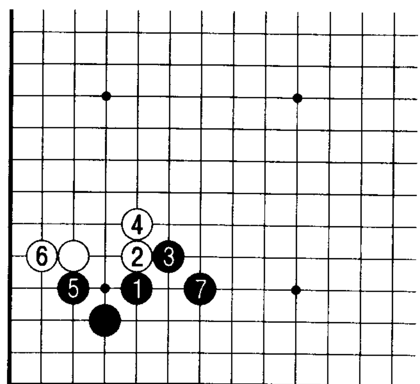
7도(견실한 마늘모)

흑1 때 백2로 마늘모하는 수는 견실하게 두고자할 때 쓰이는 수단이다. 계속해서 흑은 3·5로 붙여 뻗게 되는데 흑백 충분히 둘 수 있는 형태이다.


8도

8도(발빠른 전환)

흑1로 마늘모했을 때 백은 발빠르게 2로 두는 수도 성립한다. 계속해서 흑은 3으로 씌우게 되는데 백4로 받기까지 쌍방 호각의 갈림이다.

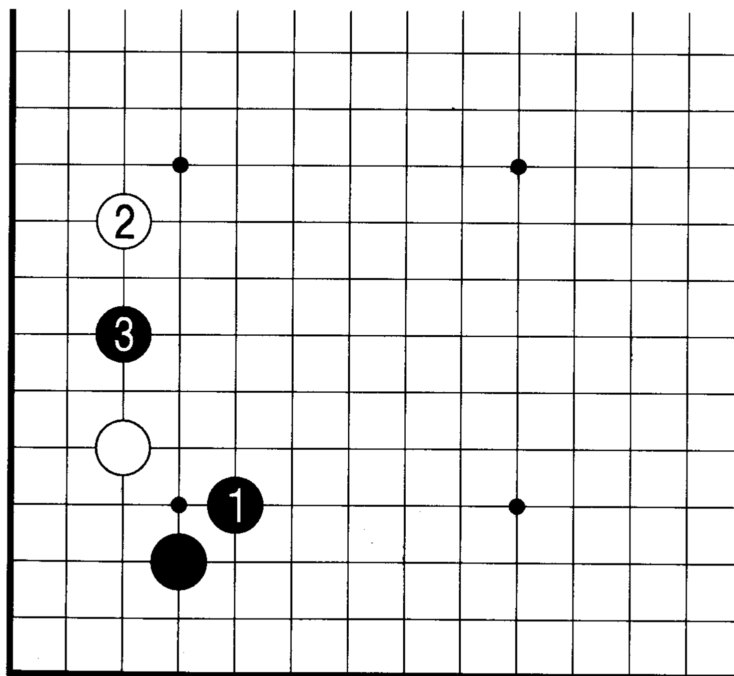

9도

9도(흑, 충분)

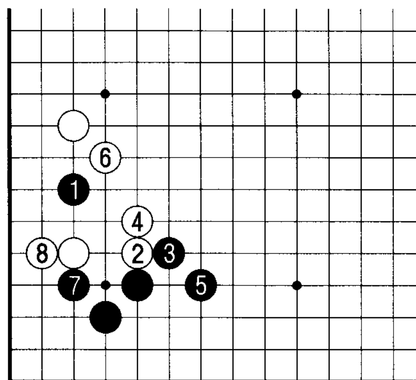
흑1 때 백2로 붙인 것은 좌변을 중시한 것이다. 계속해서 흑3으로 젖히고 이하 흑7까지가 예상되는 진행인데 부분적으로 흑 모양이 유리하다.

제 2 형

상용의 응수타진



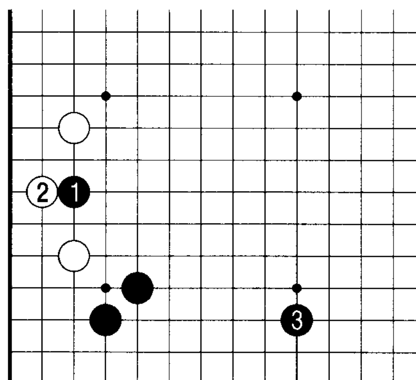
흑1로 마늘모 했을 때 백2로 세칸 벌린 것은 흑3으로 침입해 달라는 것이다. 그럼 흑3 이후의 변화를 검토해 보기로 한다.



1도

1도(정석)

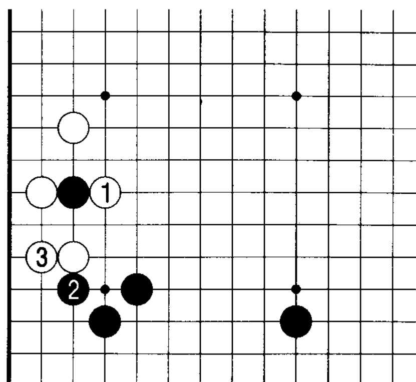
흑1로 침입하면 백은 2·4로 붙여 뻗는 것이 행마법이다. 계속해서 흑5로 호구치고 백6 이하 8까지가 기본 정석이다.



2도

2도(상용의 붙임)

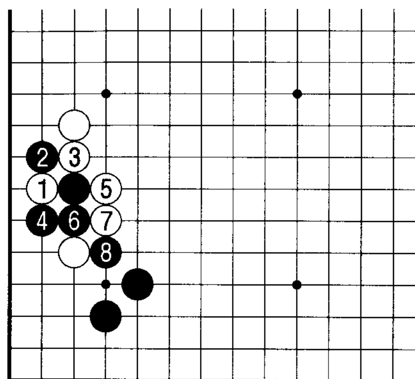
흑1로 침입했을 때 백은 2로 붙여 수습하는 수도 성립한다. 계속해서 흑3으로 전개한 것은 속도를 중시한 것이다.



3도

3도(정석)

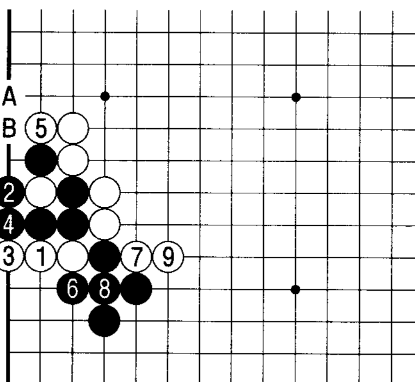
전도 이후 백은 1로 붙여 흑 한점을 제압하는 것이 좋다. 흑2로 마늘모 붙이고 백3으로 뻗기까지 일단락인데 피차 불만없는 모습이다.



4도

4도(흑의 변화)

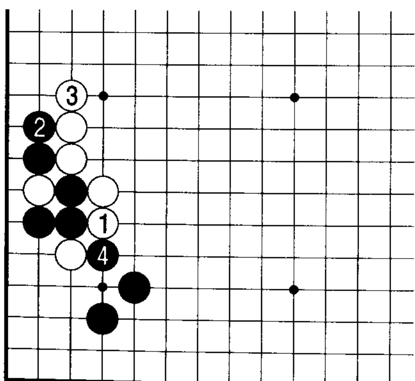
백1로 붙였을 때 흑은 곧장 2로 젖히는 수도 가능하다. 백3으로 끊는다면 흑4 이하 8까지 강력하게 처리하는 것이 좋다. 계속해서 ……



5도

5도(정석)

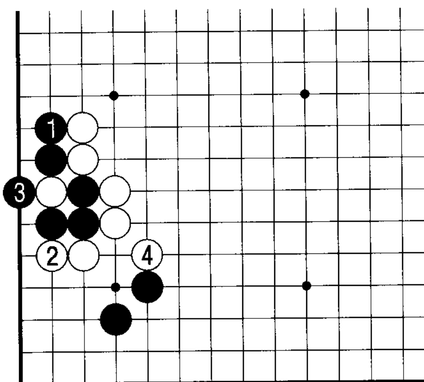
전도에 계속해서 백은 1로 단수친 후 이하 9까지 사석처리하는 것이 요령이다. 이 형태는 전형적인 세력대 실리의 갈림이다. 장차 백은 A 또는 B가 선수로 작용한다.



6도

6도(흑의 활용)

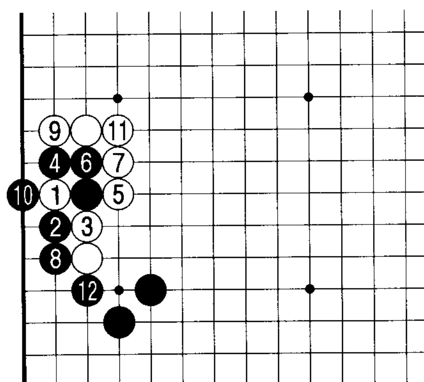
백1로 막았을 때 흑2로 미는 것은 의문이다. 그러나 백이 3으로 받아준다면 흑4로 끊어서 이 결과는 흑이 유리하다.



7도

7도(당연한 반발)

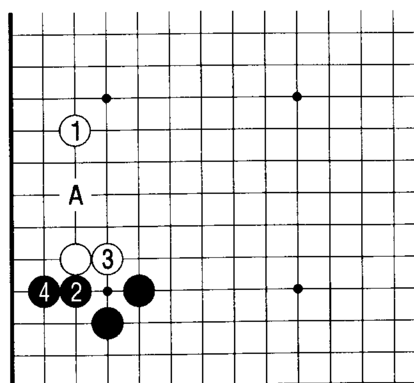
흑1로 밀면 백은 당연히 2로 단수칠 것이다. 흑3으로 따낼 수밖에 없을 때 백4로 호구치면 이 결과는 흑이 좋지 않다.



8도

8도(흑, 방향착오)

백1로 붙였을 때 흑2로 젖히는 것은 찬성할 수 없다. 백은 3으로 끊은 후 이하 11까지 외곽을 정비하는 것이 요령으로 흑 12까지 백이 유리하다.



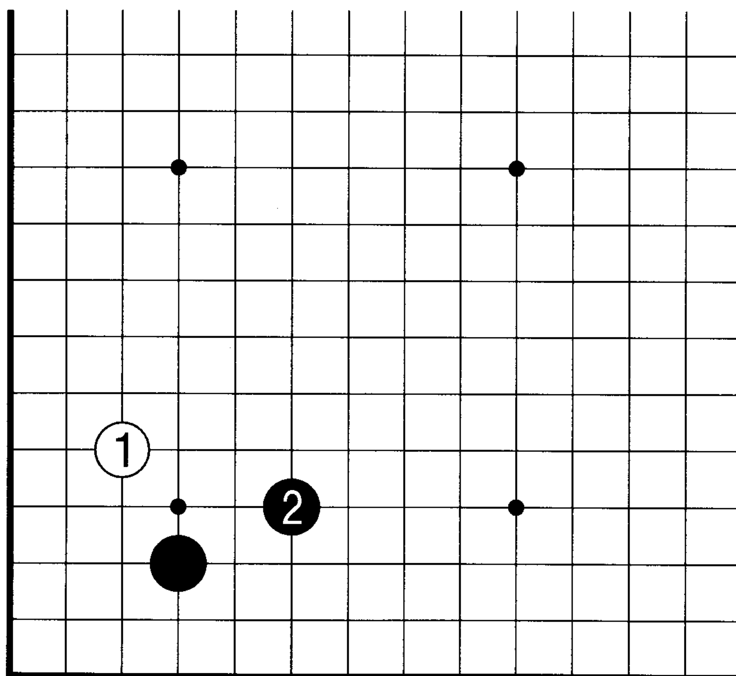
9도

9도(백, 충분)

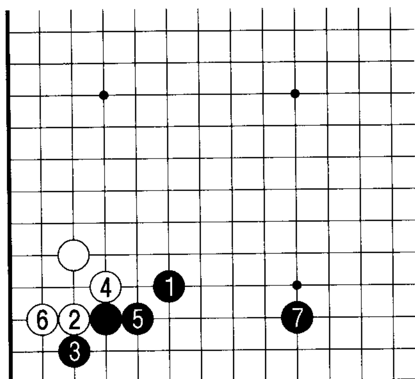
백1로 전개했을 때 흑이 A에 침입하지 않고 단순히 2로 마늘모 붙이는 것은 기백이 부족한 수이다. 백3, 흑4까지 백으로선 충분한 모습이다.

제 3 형

날일자 받음



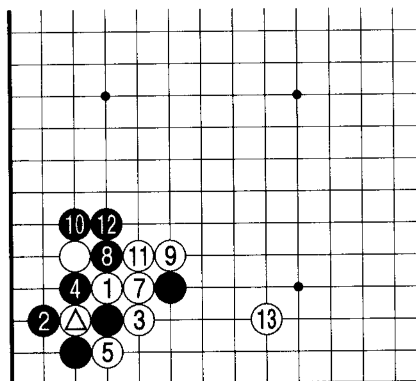
백1 때 흑2로 날일자한 것은 하변을 중시하겠다는 뜻이다. 그럼 흑2 이후의 변화를 검토해 보기로 한다.



1도

1도(정석)

흑1로 날일자하면 백2로 붙여 형태를 정비하는 것이 상용수법이다. 계속해서 흑3으로 젖히고 백4 이하 흑7까지가 기본 정석이다.

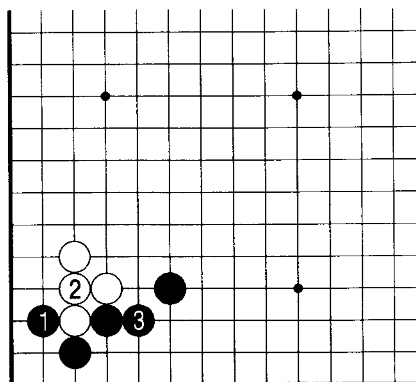


2도

6 ··· △

2도(흑의 반발)

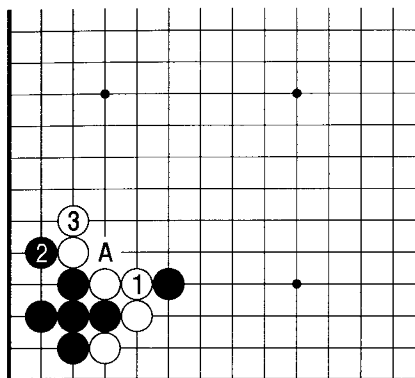
전도의 수순 중 백1로 호구쳤을 때 흑2로 단수친 것은 좌변을 중시하겠다는 뜻이다. 계속해서 백3으로 되단수치고 흑4 이하 백13까지가 기본형이다.



3도

3도(흑, 만족)

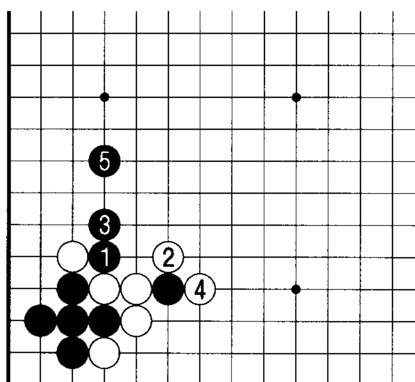
흑1로 단수쳤을 때 백이 3으로 되단수치지 않고 단순히 2로 잇는 것은 대완착이다. 흑은 3으로 뻗어 백을 무겁게 공격할 수 있는 만큼 우세한 결과이다.



4도

4도(백, 충분)

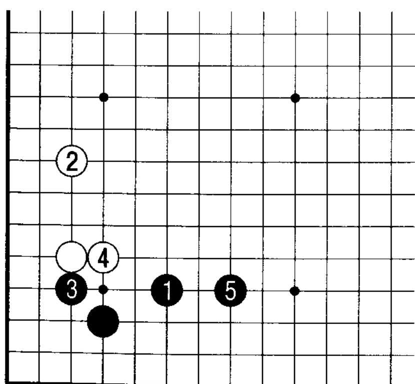
2도의 수순 중 백1로 이엇을 때 흑이 A에 끊지 않고 2로 호구치는 것은 기백이 부족한 수이다. 백은 3으로 뻗어 대만족이다.



5도

5도(흑의 변화)

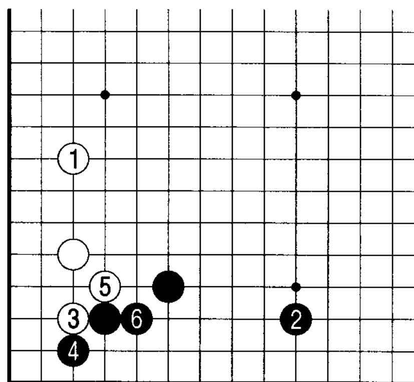
흑1로 끊고 백2로 젖혔을 때 흑은 단수치지 않고 3으로 뻗는 수도 가능하다. 계속해서 백4로 단수치고 흑5로 한칸 뛰기까지 일단락이다.



6도

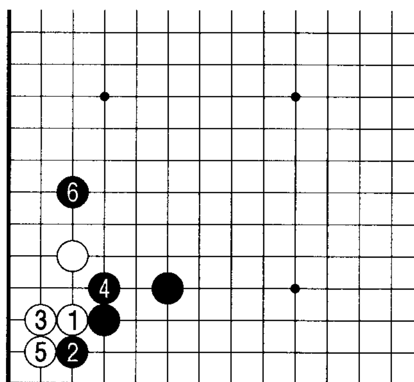
6도(흑, 충분)

흑1로 날일자했을 때 곧장 2로 두칸 벌리는 수도 가능하다. 계속해서 흑3으로 마늘모 붙이고 백4, 흑5까지가 예상되는 진행인데 부분적으로 흑 모양이 좋다.


7도

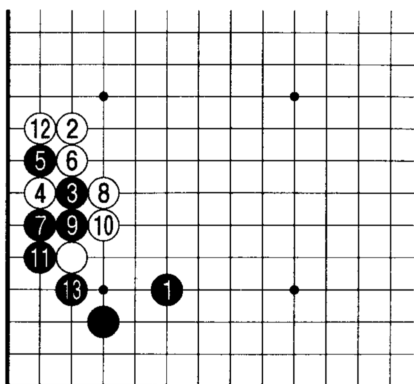
7도(변화)

백1로 전개했을 때 흑은 곧장 2로 벌리는 수도 가능하다. 그러나 백은 3으로 붙인 후 이하 흑6까지 선수활용해서 충분하다.


8도

8도(백, 불만)

정석 수순 중 백1, 흑2 때 단순히 백3으로 내려서는 것은 좋지 않다. 흑4가 형태상의 급소로 백5를 기다려 흑6으로 다가서면 이 결과는 흑이 유리하다.

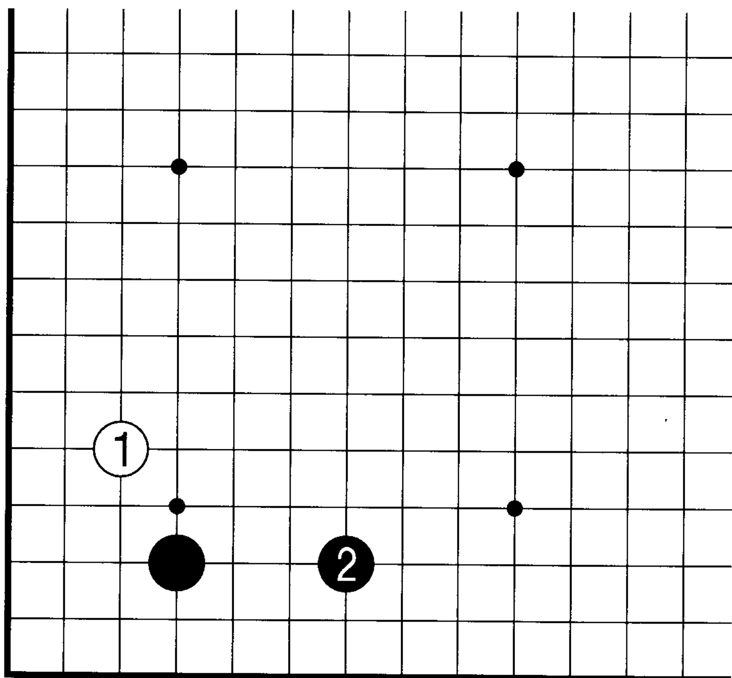

9도

9도(호각)

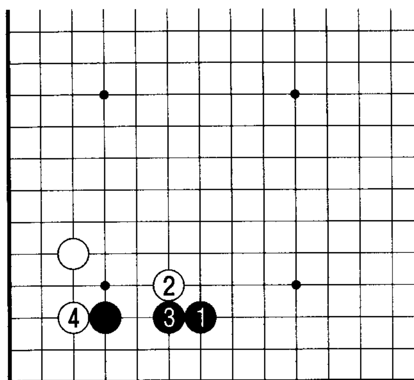
흑1로 날일자했을 때 백은 곧장 2로 세칸 벌리는 수도 가능하다. 계속해서 흑3으로 침입한 것은 상용의 응수타진이며 흑5 이하 흑13까지가 기본형이다.

제 4 형

두칸벌림



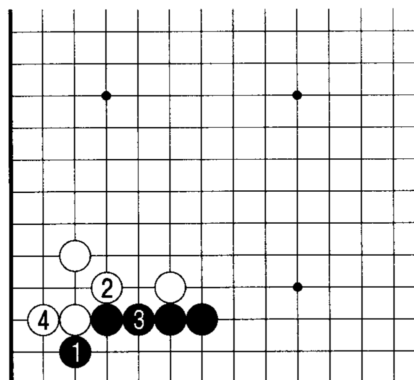
백1로 걸쳤을 때 흑2로 두칸 벌린 것은 하변을 견실하게 차지하고자 할 때 유력한 수법이다. 그럼 흑2 이후의 진행을 살펴보기로 한다.



1도

1도(상용수법)

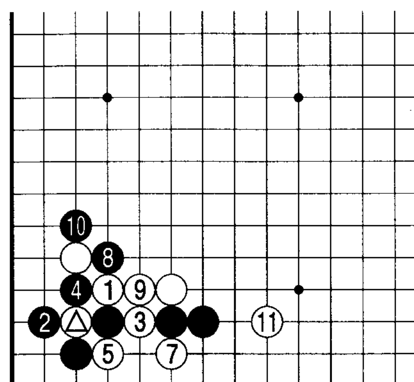
흑1로 두칸 벌리면 백은 2로 들여다본 후 4에 붙이는 것이 형태를 정비하는 상용수법이다. 계속해서 ……



2도

2도(정석)

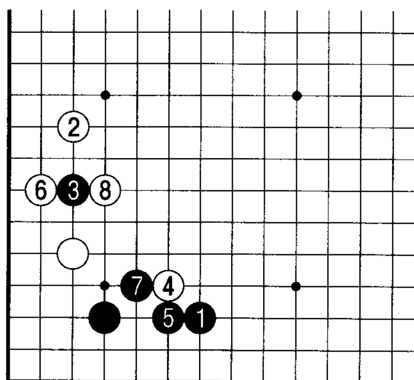
전도에 계속해서 흑1로 젖히고 백2 이하 흑3, 백4까지가 기본 정석이다. 이 형태는 쌍방 불만없는 호각의 갈림이다.



3도

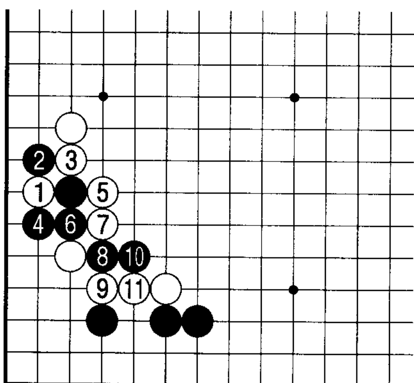
3도(흑의 반발)

백1로 호구쳤을 때 흑은 2로 단수치는 수도 가능하다. 흑2는 좌변을 중시한 수로 백3으로 단수치고 흑4 이하 백11까지가 기본형이다.


4도

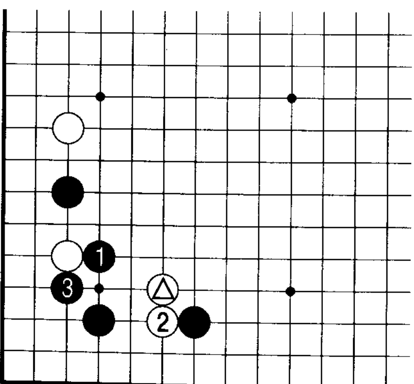
4도(정석)

흑1로 두칸 벌렸을 때 백은 2로 세칸 벌리는 수도 가능하다. 계속해서 흑3으로 침입한다면 백4, 흑5를 선수한 후 6으로 붙이는 것이 요령이다. 흑7, 백8까지 쌍방 호각의 갈림이다.


5도

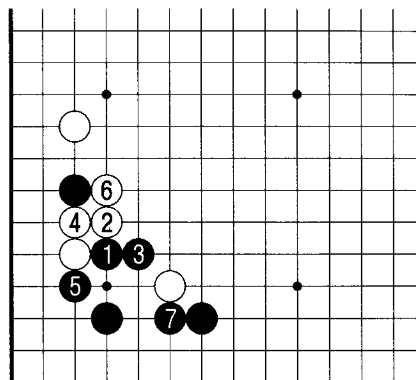
5도(흑, 곤란)

백1로 붙였을 때 흑2로 젖히는 수는 찬성할 수 없다. 계속해서 백3으로 끊고 이하 백11까지가 예상되는 진행인데 흑이 곤란한 모습이다.


6도

6도(백, 충분)

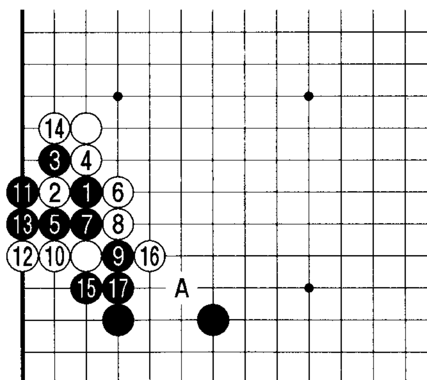
백△로 들여다보았을 때 흑1로 막는 수도 고려할 수 있다. 그러나 백은 2로 뚫는 자세가 좋아 전혀 불리할 것이 없는 절충이다.



7도

7도(흑, 만족)

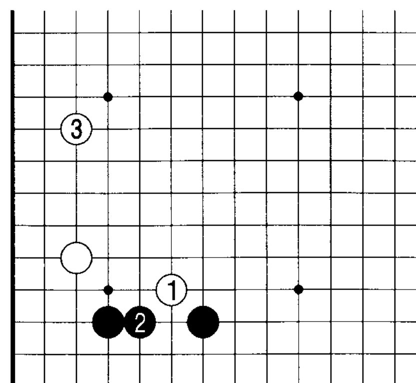
그러나 흑1로 붙였을 때 백2·4로 응수하는 것은 의문이다. 흑은 3·5로 형태를 정비한 후 7로 연결해서 유리한 결과를 이끌어낼 수 있다.



8도

8도(흑, 충분)

흑1로 침입했을 때 백A를 선수하지 않고 곧장 2로 붙이는 것은 좋지 않다. 흑3 이하 17까지 진행되면 이 결과는 백의 세력에 비해 흑의 실리가 크다.



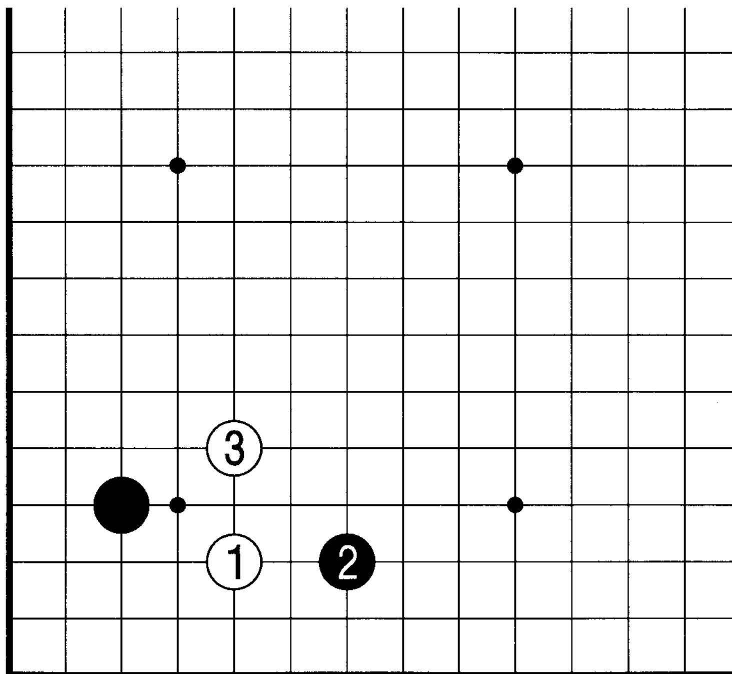
9도

9도(백의 활용)

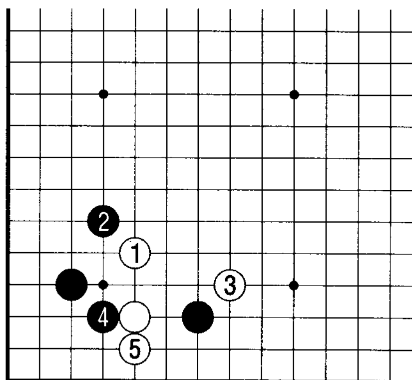
백1로 들여다보았을 때 흑2로 응수하면 2도와 같은 형태는 피할 수 있다. 그러나 백은 선수로 활용한 모습이라고 보고 3으로 전개해서 충분한 결과이다.

제 5 형

한간협공



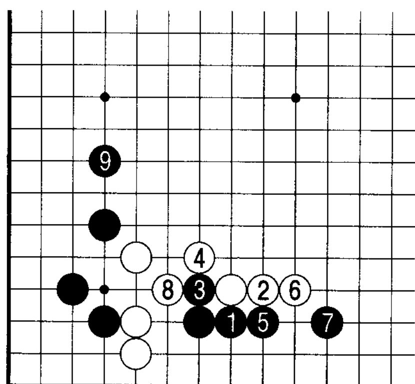
백1로 걸쳤을 때 흑2의 한칸 협공은 가장 적극적인 협공 중 한가지 방법이다. 그럼 백3으로 한칸 뛴 이후의 변화에 대해 살펴보기로 한다.



1도

1도(정석)

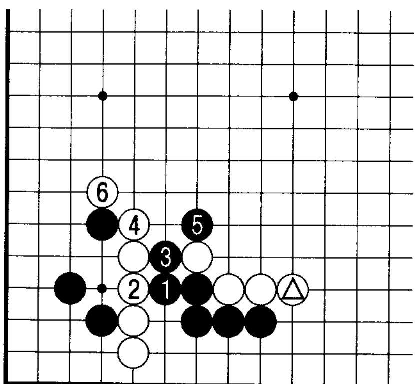
백1로 한칸 뛰면 흑2로 날일자해서 받는 것이 가장 보편적이다. 계속해서 백3으로 씌우고 흑4, 백5까지가 기본 정석이다.



2도

2도(후속수단)

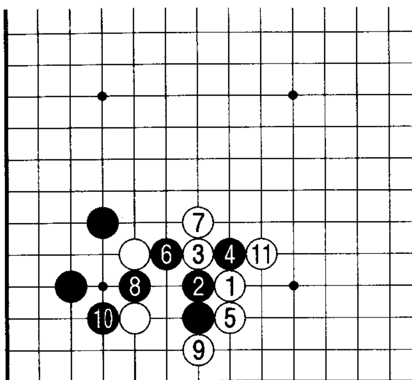
전도 이후 흑은 1·3으로 움직이는 것이 요령이다. 백2·4에는 흑5로 한번 더 민 후 7로 한칸 뛰는 것이 행마법으로 이하 흑9까지 호각의 갈림이다.



3도

3도(백, 만족)

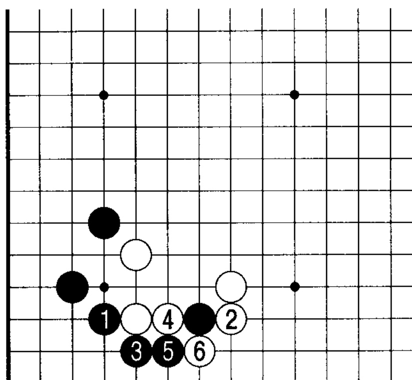
백△로 뻗었을 때 흑이 전도처럼 두지 않고 1·3으로 뚫어 백의 약점을 추궁하는 것은 좋지 않다. 백은 이하 6까지 흑의 외곽을 돌파하는 것이 좋은 수로 백이 유리하다.



4도

4도(백, 충분)

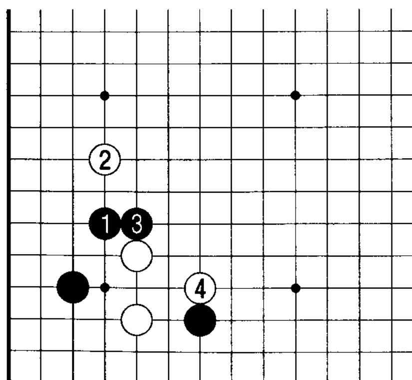
백1로 씌웠을 때 흑2·4로 나가 끊는 수 역시 찬성할 수 없다. 백5로 막는 것이 강수로 흑6·8을 기다려 이하 백11까지 처리하면 백이 우세하다.



5도

5도(정석)

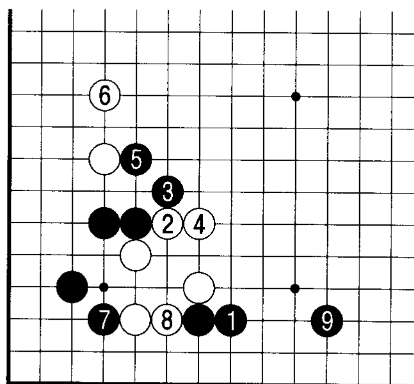
흑1로 마늘모 붙였을 때 백은 세력을 중시하여 2로 막는 수도 성립한다. 계속해서 흑3으로 젖히고 이하 백6까지가 기본 정석이다.



6도

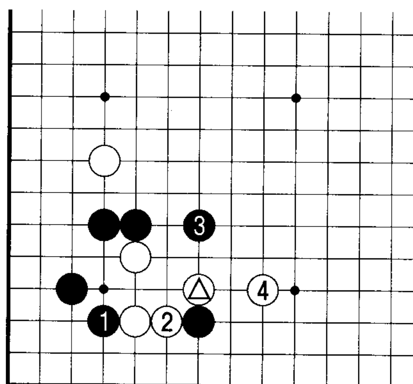
6도(리듬을 구하다)

흑1로 날일자했을 때 백은 2에 두어 흑3을 유도한 후 4에 붙이는 것이 돌의 리듬을 구한 행마법이다. 계속해서 ……


7도

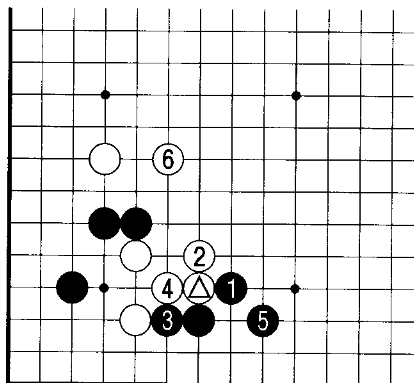
7도(정석)

전도에 계속해서 흑은 1로 뻗는 것이 행마법이다. 계속해서 백2로 젖히고 흑3 이하 9까지가 기본형인데 피차 불만없는 호각의 갈림이다.


8도

8도(백, 충분)

백△로 붙였을 때 흑1로 마늘모 붙인 것은 간명을 기한 것인데 백2를 유발해서 싱겁다. 흑3, 백4까지 백으로선 충분한 결말이다.

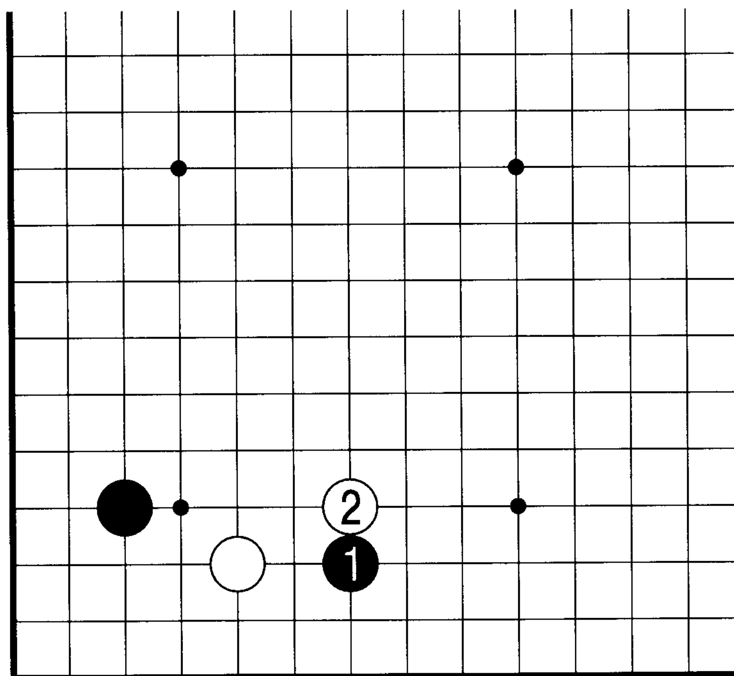

9도

9도(흑, 불만)

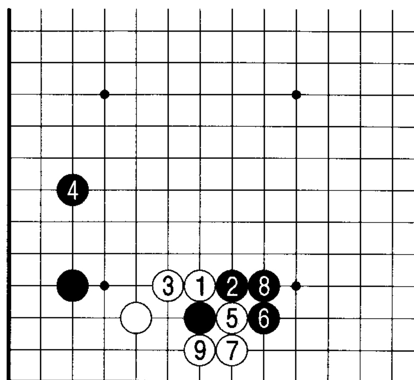
백△로 붙였을 때 흑1로 젖히는 것은 이 경우 좋지 않다. 백2로 뻗으면 흑은 3·5로 형태를 정비하는 정도인데 백6으로 씌우는 자세가 좋아 흑이 불리하다.

제 6 형

날일자 붙임

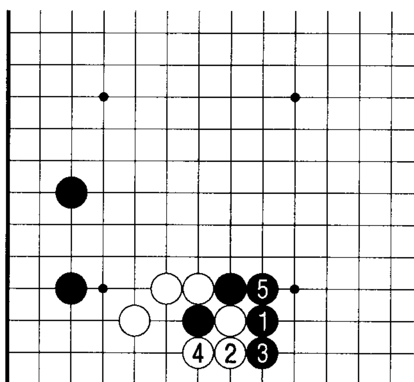


흑1로 협공했을 때 백2로 붙인 것은 이곳을 강화시켜 귀의 흑을 공격하겠다는 뜻이다. 그럼 백2 이후의 변화를 알아보기로 한다.


1도

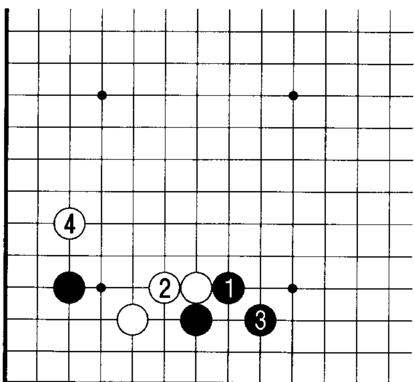
1도(정석)

백1로 붙이면 흑은 2로 젖히는 한수이다. 계속해서 백3으로 뻗는다면 흑4로 손을 돌리는 것이 좋다. 백5로 끊고 이하 9까지가 기본 정석이다.


2도

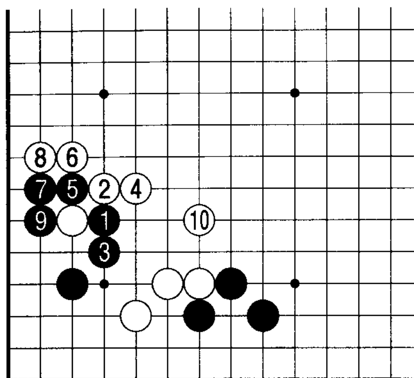
2도(흑의 후수)

흑1로 단수치고 백2로 내려섰을 때 흑이 전도처럼 5에 잇지 않고 3으로 막는 것은 좋지 않다. 백4로 잡으면 흑은 5에 잇는 정도인데 전도와 달리 흑의 후수이다.


3도

3도(하변을 중시)

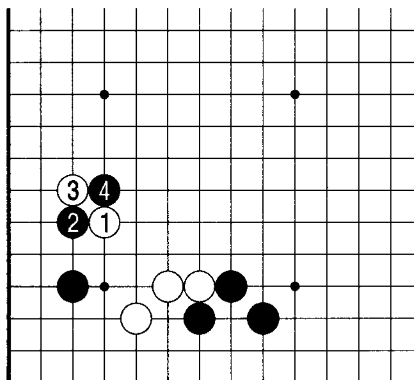
흑1로 젖히고 백2로 뻗었을 때 흑3으로 호구친 수는 하변을 중시한 것이다. 계속해서 백은 4에 두어 귀를 공략하게 되는데 ……



4도

4도(정석)

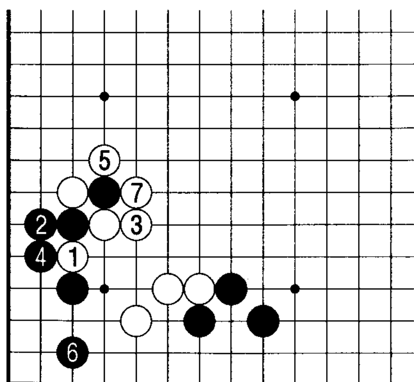
전도에 계속해서 백은 2로 젖힌 후 4에 뻗는 것이 수순이다. 흑은 5로 끊어 수습하게 되는데 이하 백10까지가 기본 정석이다.



5도

5도(붙여 끊음)

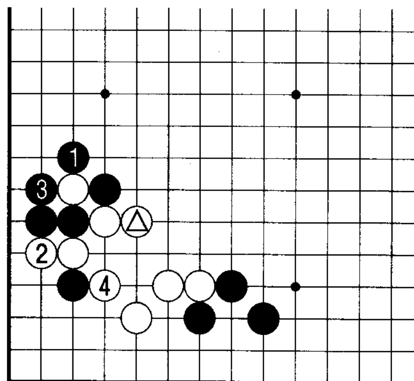
백은 1로 날일자씌워 흑을 압박할 수 있다. 이때는 흑2로 붙인 후 백3 때 흑4로 끊는 것이 수습의 요령이다. 계속해서 ……



6도

6도(정석)

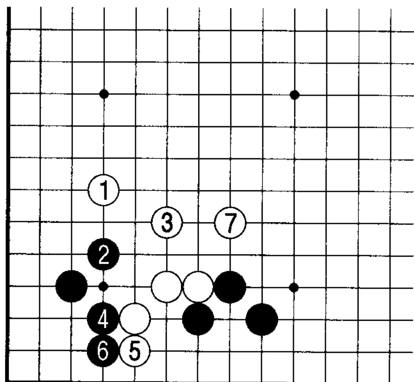
전도에 계속해서 백은 1로 단수친 후 3으로 뻗는 것이 상용의 수순이다. 계속해서 흑4로 건너고 백5 이하 7까지가 기본 정석이다.



7도

7도(백, 만족)

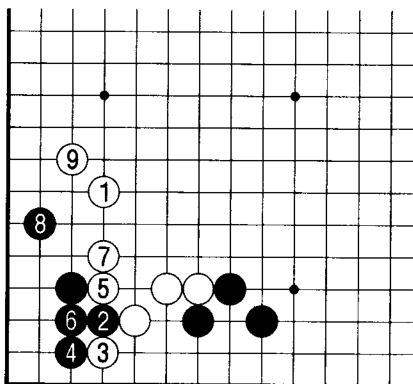
백◬로 뻗었을 때 흑이 전도의 진행을 피해 1로 단수치는 것은 좋지 않다. 백은 2로 막은 후 흑3 때 백4로 실리를 차지해서 충분하다.



8도

8도(정석)

백은 1로 눈목자씌워 귀를 공략하는 수도 성립한다. 계속해서 흑2로 마늘모하고 백3 이하 7까지가 기본형이다.



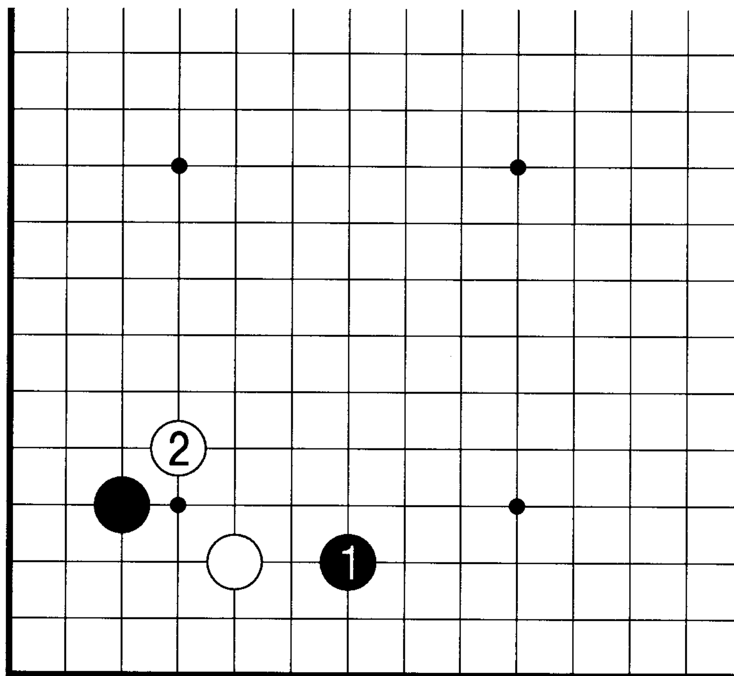
9도

9도(호각의 갈림)

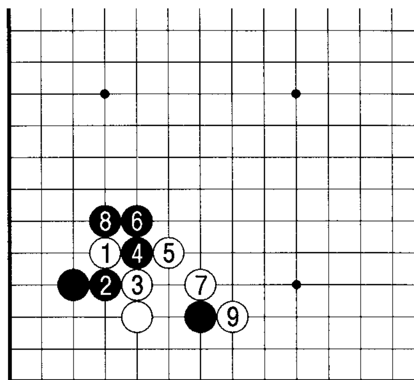
백1 때 흑은 2로 마늘모 붙여 안정하는 수도 가능하다. 계속해서 백3으로 젖히고 이하 백9까지 이 역시 쌍방 충분히 둘 수 있는 갈림이다.

제 7 형

날일자 씌움



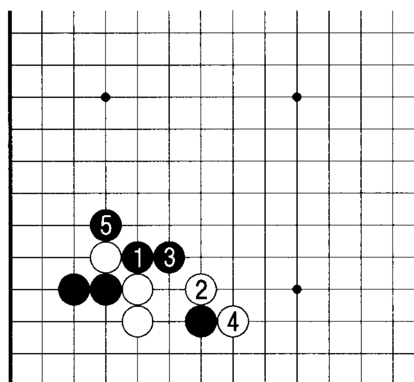
흑1로 협공했을 때 백2로 씌운 것은 흑이 끊어 오는 것을 기다려 형태를 정비하겠다는 뜻이다. 그럼 백2 이후의 절충을 검토해 보기로 한다.



1도

1도(기본 정석)

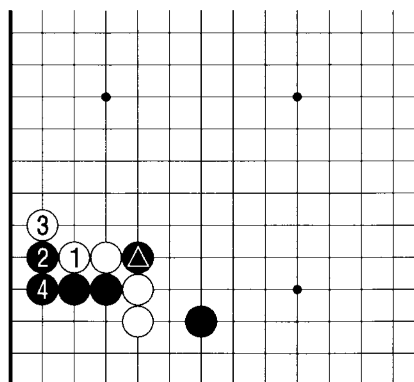
백1로 씌우면 흑은 기세상 2·4로 끊을 곳이다. 계속해서 백은 5로 단수친 후 7로 호구치게 되는데 흑8, 백9까지가 기본 정석이다.



2도

2도(흑, 만족)

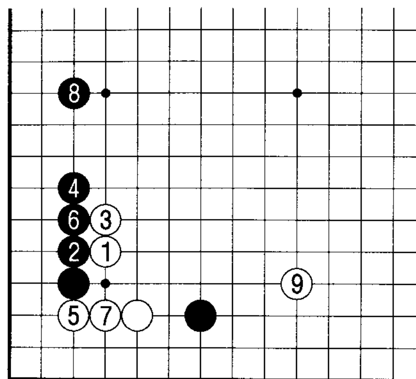
흑1로 끊었을 때 백2로 붙이는 것도 일종의 맥점이다. 그러나 흑3으로 뻗은 후 백4 때 흑5로 단수치면 이 형태는 흑이 유리하다.



3도

3도(백, 곤란)

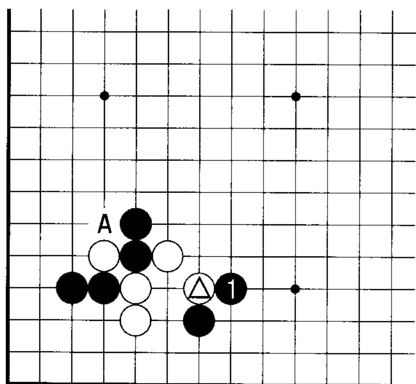
흑▲로 끊었을 때 백1로 막아 강력하게 맞서는 것은 좋지 않다. 흑은 2·4로 젖혀 잇는 것이 형태상의 급소로 이후 백이 어떻게 변화해도 흑이 유리하다.



4도

4도(백, 만족)

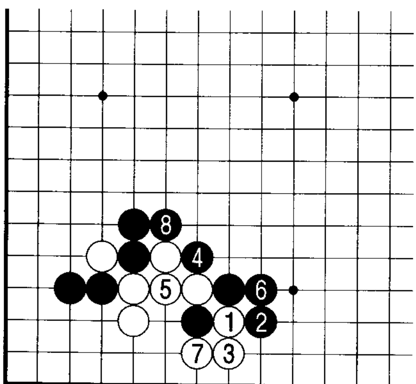
백1로 씌웠을 때 흑2·4로 물러서는 것은 기백이 부족한 수이다. 백은 3으로 는 후 이하 흑8까지 선수하는 것이 좋다. 선수를 취해 백9로 협공하면 백 호조의 진행이다.



5도

5도(흑의 변화)

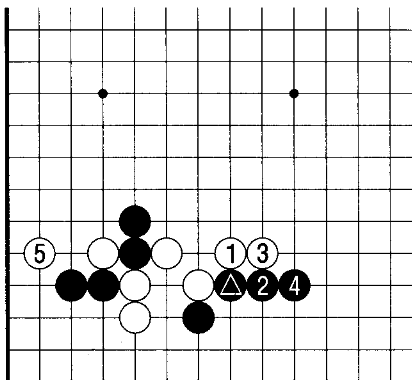
1도의 기본 정석은 백이 약간 편한 의미가 있다. 그런 의미에서 백◬로 호구쳤을 때 흑A로 단수친 수로는 흑1로 젖혀 변화하는 것이 재미있다. 계속해서……



6도

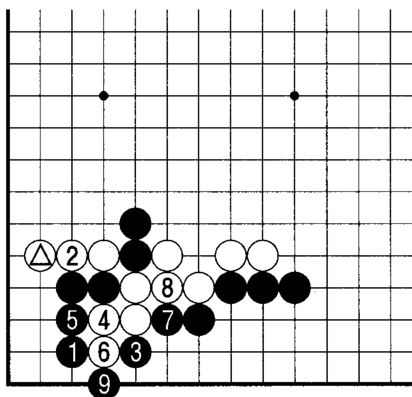
6도(흑, 만족)

전도에 계속해서 백1로 끊는 것은 좋지 않다. 흑은 2로 단수친 후 이하 8까지 중앙을 봉쇄하는 정도로도 충분한 결말이다.


7도

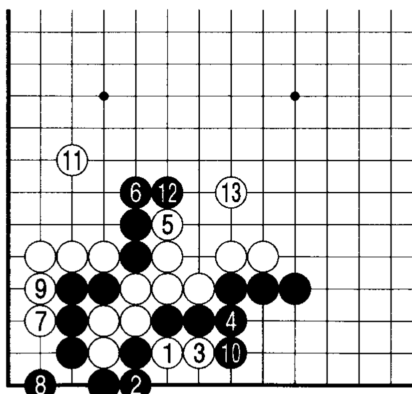
7도(백의 수순)

흑▲로 젖히면 백은 1로 젖힐 곳이다. 흑2로 뻗을 수밖에 없을 때 백3, 흑4를 선수한 후 백5에 한칸 뛰는 것이 백으로선 준비해둔 수순이다. 계속해서 ……


8도

8도(필연적인 수순)

전도에 계속해서 백△로 한칸 뛰면 흑은 1로 뛰어 백을 공격하는 것이 좋은 수순이다. 계속해서 백2로 잇고 흑3 이하 9까지는 일단 필연적인 수순인데 ……

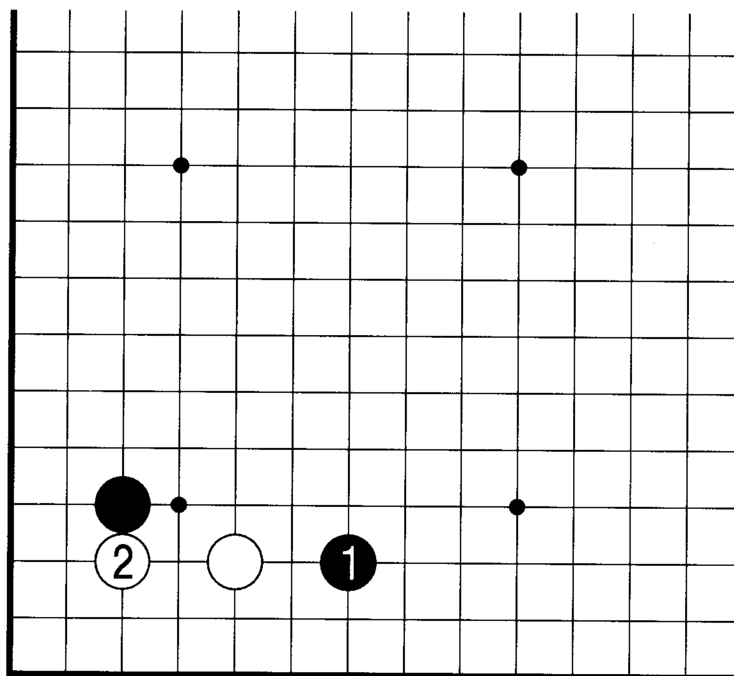

9도

9도(정석)

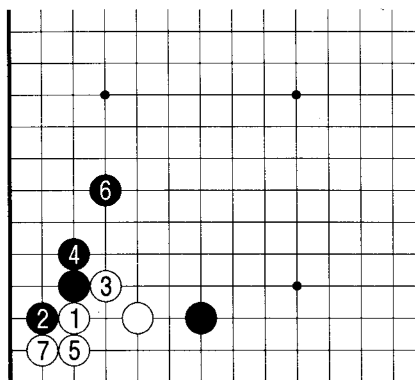
전도 이후 백은1·3을 선수한 후 5에 미는 것이 수순이다. 계속해서 흑6으로 뻗고 백7 때 흑8이 눈여겨볼 만한 수순이며 이하 백13까지가 기본 정석이다.

제 8 형

수습을 위한 붙임



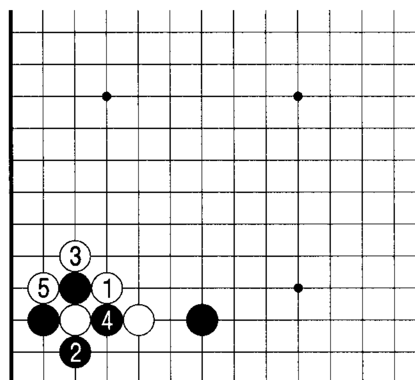
흑1로 협공했을 때 백2로 붙인 것은 재빨리 안정하겠다는 뜻이다. 그럼 백2 이후의 진행을 살펴보기로 한다.



1도

1도(기본 정석)

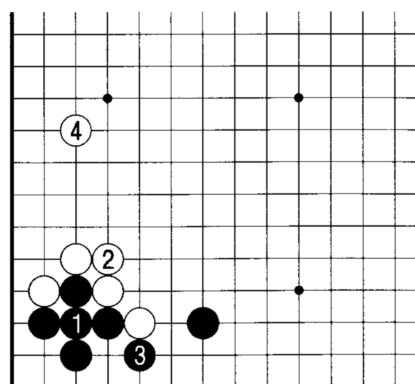
백1로 붙이면 흑은 2로 젖히는 한수이다. 계속해서 백3으로 호구치고 흑4 이하 백7까지가 기본 정석이다.



2도

2도(흑의 변화)

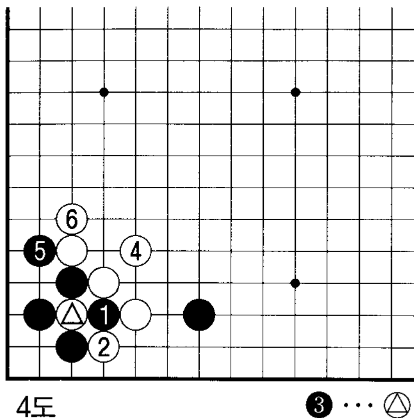
백1로 호구쳤을 때 흑2로 단수친 것은 전도의 진행을 거부한 것이다. 계속해서 백은 3으로 되단수친 후 5에 두어 패의 형태를 유도하는 것이 좋은 수순이다.



3도

3도(정석)

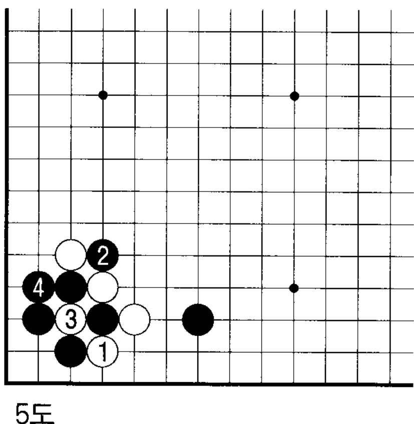
전도에 계속해서 흑은 초반 팻감 관계상 1로 잇는 정도인데 백2로 잇고 흑3, 백4까지가 기본 정석이다.



4도

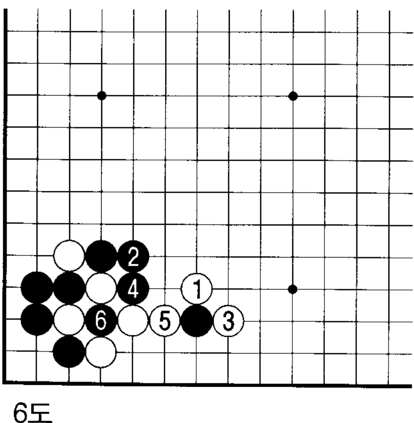
4도(백, 만족)

흑1로 따냈을 때 백2로 단수치는 것은 방향착오이다. 그러나 흑이 3으로 이어 준다면 백4로 호구쳐서 이 결과는 백이 유리하다.


5도

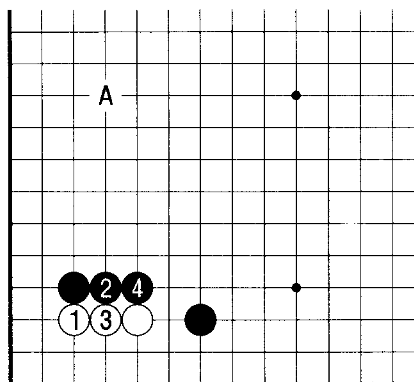
5도(흑의 반발)

백1로 단수치면 흑은 당연히 2로 끊어 반발할 곳이다. 계속해서 백3으로 단수친다면 흑4로 잇고 버틸 수 있다는 것이 흑의 계산이다.


6도

6도(흑, 만족)

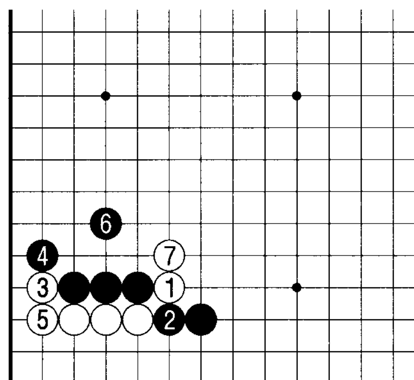
전도에 계속해서 백은 1로 붙여 안정을 도모하는 정도인데 흑2로 뻗은 후 백3 때 이하 흑6까지 귀를 차지하면 이 결과는 흑이 유리하다.



7도

7도(흑, 불만)

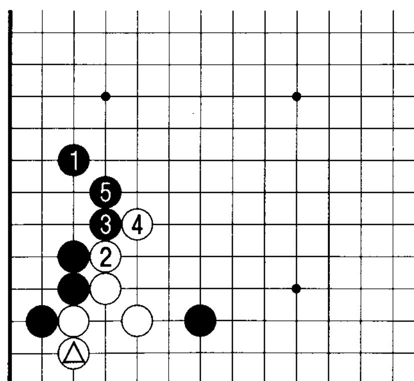
백1로 붙였을 때 흑2로 뻗는 것은 A 방면에 흑돌이 있을 때 가능한 수이다. 그러나 지금은 흑2·4로 봉쇄해도 A 방면에 흑돌이 없기 때문에 흑이 좋지 않다.



8도

8도(강력한 절단)

전도에 계속해서 백1로 젖힌 후 3·5로 젖혀 이은 것은 하나의 처리법이다. 계속해서 흑6으로 지키는 정도일 때 백7로 뻗으면 백으로선 충분한 싸움이다.



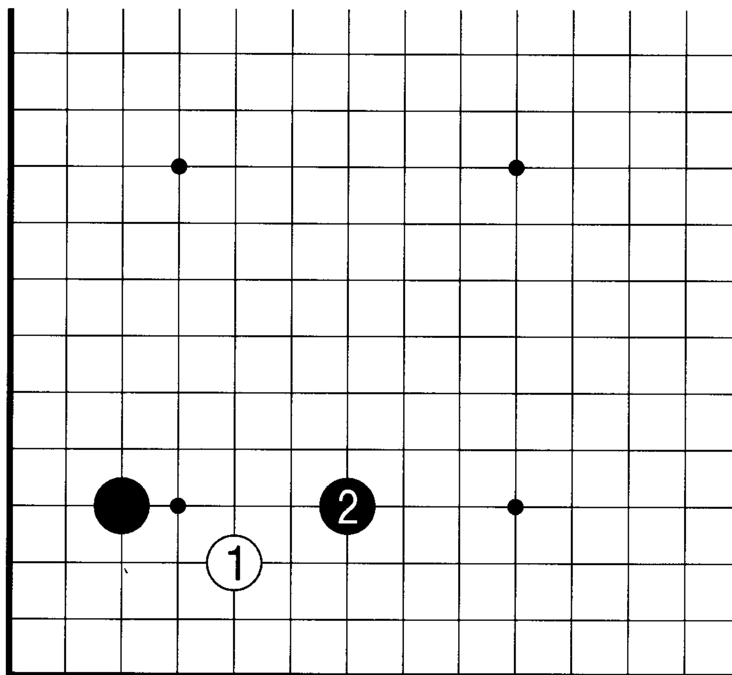
9도

9도(백, 만족)

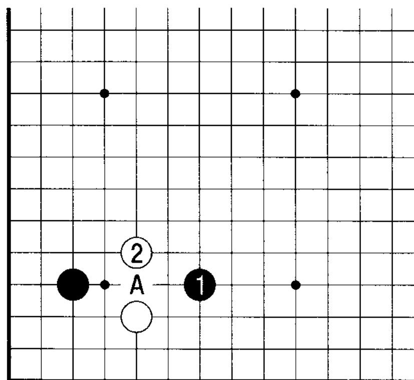
백△로 내려섰을 때 흑이 1도처럼 5에 날일자하지 않고 1로 두칸 벌리는 것은 좋지 않다. 백은 2·4를 선수하는 것이 두터운 처리법으로 백이 유리한 결말이다.

제 9 형

한칸 높은 협공



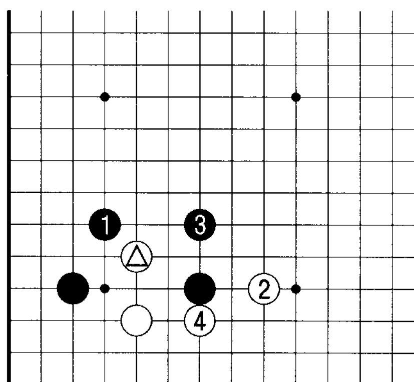
백1 때 흑2의 한칸 높은 협공은 백에게 여유를 주지 않는 가장 강력한 협공이라고 할 수 있다. 그럼 흑2 이후의 변화를 검토해 보기로 한다.



1도

1도(절대적인 한칸뜀)

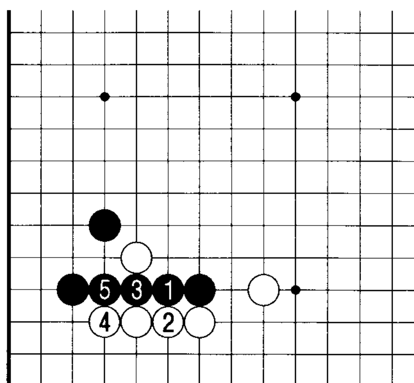
흑1로 협공하면 백은 2로 한 칸 뛰는 것이 거의 절대점이다. 백2를 생략하면 흑A로 붙이는 것이 너무 통렬한 일착이 된다.



2도

2도(정석)

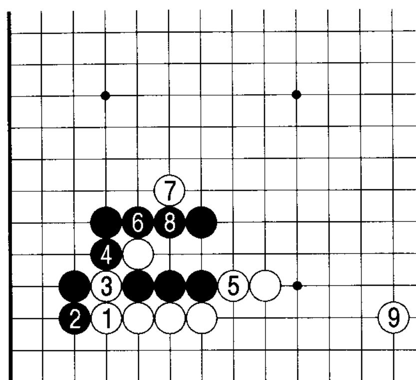
백△로 한칸 뛰면 흑은 1로 날일자해서 받는 것이 요령이다. 계속해서 백은 2로 협공한 후 흑3 때 백4로 붙여 연결을 모색하게 되는데 ……



3도

3도(호각의 갈림)

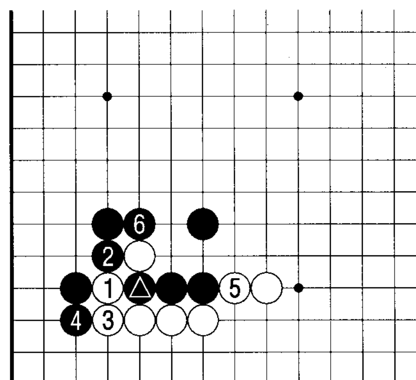
전도에 계속해서 흑은 1로 밭전자 중앙을 가른 후 이하 흑5까지 두터움을 만드는 것이 좋은 수순이다. 이 결과는 쌍방 호각의 절충이다.



4도

4도(백, 충분)

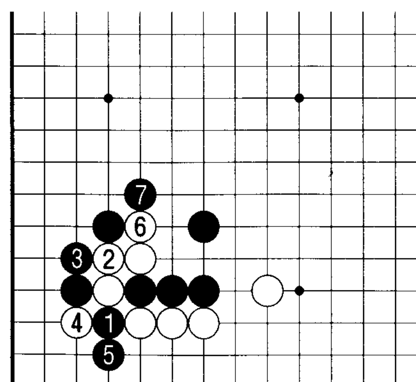
백1 때 흑이 3으로 잇지 않고 2에 막은 것은 귀를 중시한 것이다. 그러나 백에게 3·5·7을 선수로 활용당하는 만큼 좋은 결과를 기대하기 힘들다. 백9로 전개해서 백이 유리하다.



5도

5도(백의 노림)

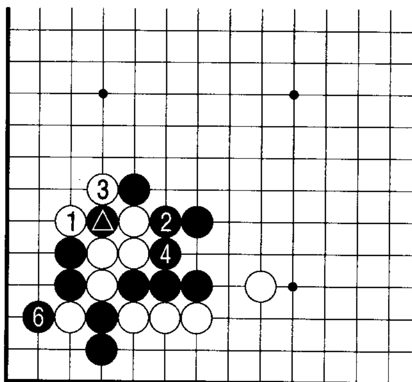
흑▲로 막았을 때 백1로 끼운 것은 주문을 내포한 수이다. 계속해서 흑2로 단수친다면 백3·5로 진행되어 전도로 환원된 모습이다.



6도

6도(흑의 반발)

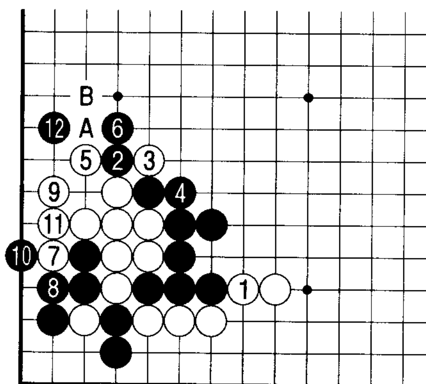
흑은 당연히 1로 단수칠 곳이다. 계속해서 백2로 잇는다면 흑3으로 막는 것이 강수로 백4·6에는 흑5·7로 응수하는 것이 좋다. 계속해서 ……



7도

7도(흑, 충분)

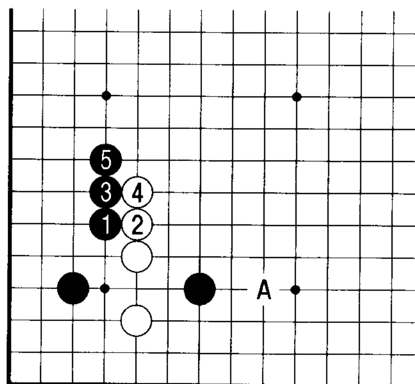
전도에 계속해서 백은 1로 단수칠 수밖에 없는데 흑2·4로 돌려치는 수를 준비해 두고 있다. 계속해서 백5로 이을 수밖에 없을 때 흑6으로 단수친 수가 침착한 수이다. 계속해서 ……



8도

8도(흑, 두텁다)

전도 이후 백은 1로 치받아서 보강해야 하는데 흑2로 젖힌 수가 통렬한 일격이다. 백은 이하 11까지 안정에 주력해야 하는데 흑12까지 백이 불리하다. 이후 백A라면 흑B로 막은 다음 백은 쌈지뜨고 살아야 한다.



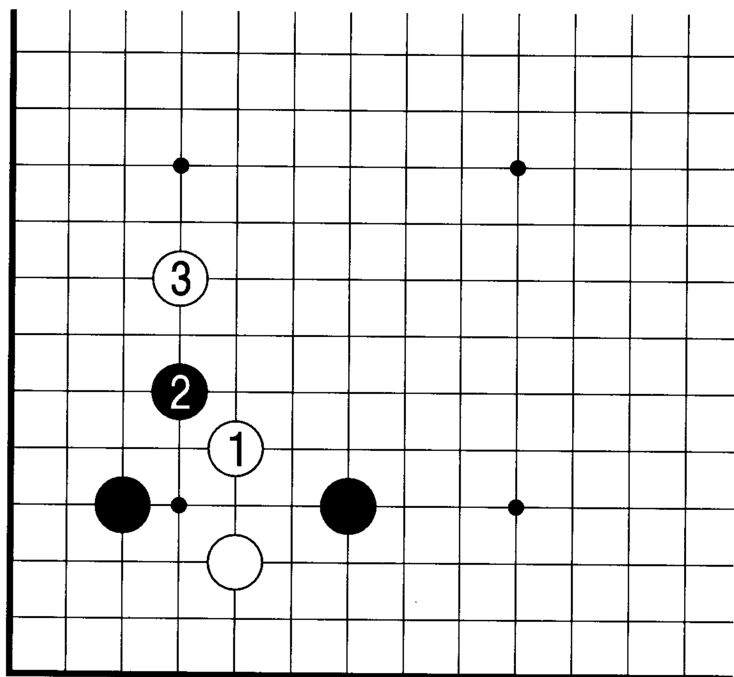
9도

9도(흑, 만족)

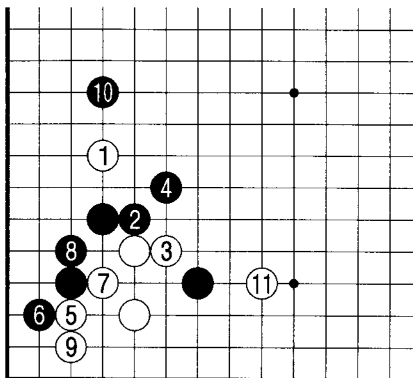
흑1로 날일자했을 때 백A로 협공하지 않고 2로 미는 것은 대완착이다. 흑3·5까지 4선으로 집을 굳혀 주어서는 손해가 크다.

제 10 형

진로를 차단



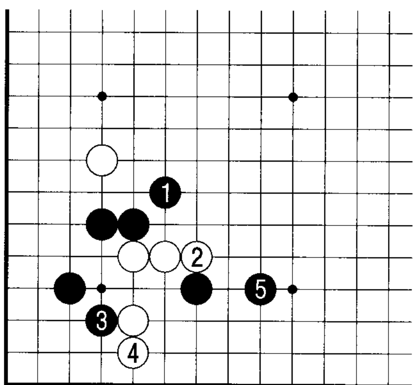
백1, 흑2 때 백3으로 진로를 차단한 것은 흑이 중앙으로 진출하는 것을 기다려 백 두점을 수습하겠다는 고도의 응수타진이다. 그럼 백3 이후의 변화를 살펴보기로 한다.



1도

1도(정석)

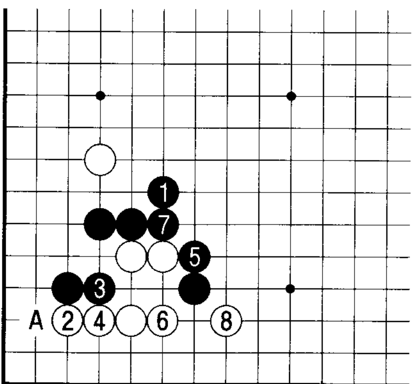
백1로 진로를 차단하면 흑2로 민 후 4에 마늘모하는 것이 행마법이다. 계속해서 백5로 붙이고 이하 백11까지가 기본 정석인데 피차 불만없는 절충이다.



2도

2도(흑, 만족)

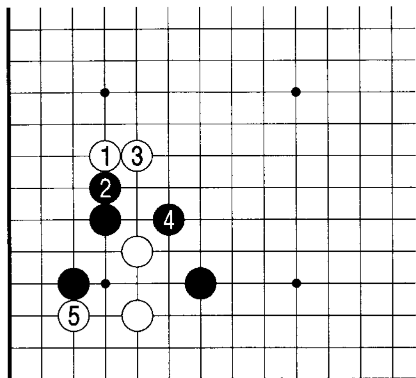
흑1로 마늘모했을 때 백이 귀에 붙여 수습하지 않고 2로 뻗는 것은 완착이다. 흑은 재빨리 3으로 마늘모 붙여 선수한 후 백4 때 흑5로 한칸 뛰어 유리한 결과를 이끌어 낼 수 있다.



3도

3도(백, 충분)

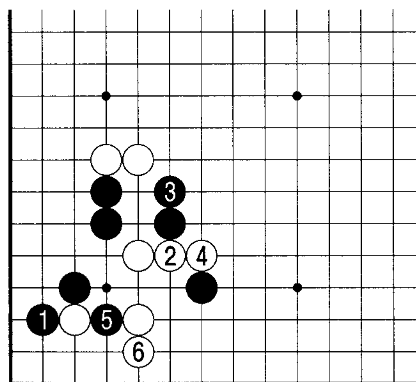
흑1, 백2 때 흑이 A에 젖히지 않고 3으로 두는 것은 좋지 않다. 백은 4에 이은 후 흑5 때 백6으로 쌍립서는 것이 침착한 호착이다. 흑7로 보강할 수밖에 없을 때 백8로 한칸 뛰면 이 결과는 백이 유리하다.



4도

4도(무리한 봉쇄)

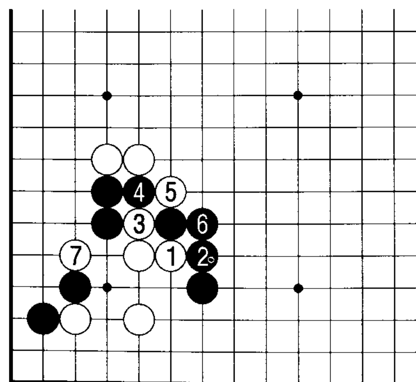
백1 때 흑2로 치받은 후 4에 씌워 봉쇄를 시도하는 것은 무모하다. 이때는 백5로 붙이는 것이 수습의 요령이다. 계속해서 ……



5도

5도(백, 호조)

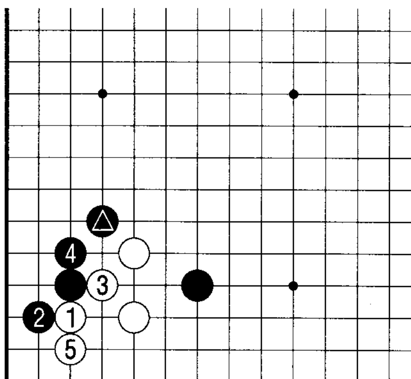
전도에 계속해서 흑1로 젖힌다면 백2로 뚫는 것이 좋다. 계속해서 흑은 3으로 쌍립설 수밖에 없는데 백4로 돌파한 모습이 좋아 이 형태는 백이 유리하다.



6도

6도(흑, 곤란)

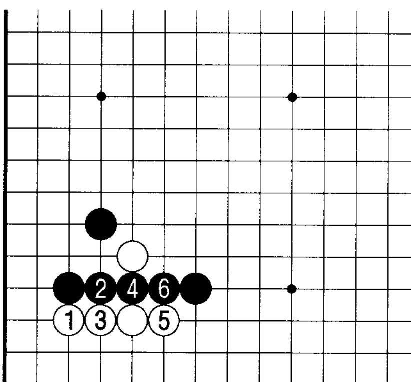
백1로 뚫었을 때 곧장 흑2로 막는 것은 좋지 않다. 백은 3·5를 선수한 후 7로 건너 붙이는 것이 좋은 수순으로 흑이 곤란한 모습이다.



7도

7도(흑, 옹색)

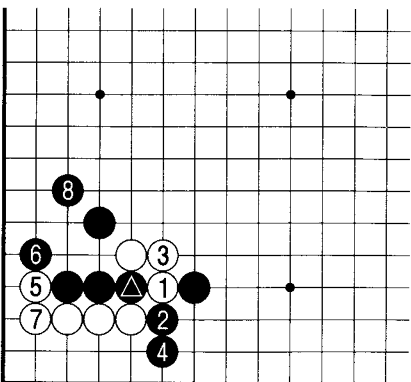
흑▲로 날일자했을 때 곧장 백1로 붙이는 수도 고려할 수 있다. 계속해서 흑2로 젖히고 이하 백5까지 진행된다면 흑 모양이 옹색해서 백이 유리하다.



8도

8도(흑, 두텁다)

백1로 붙이면 흑은 2로 뚫을 곳이다. 계속해서 백3으로 연결하고 이하 흑6까지가 예상되는 진행인데 흑의 두터움이 돋보인다.



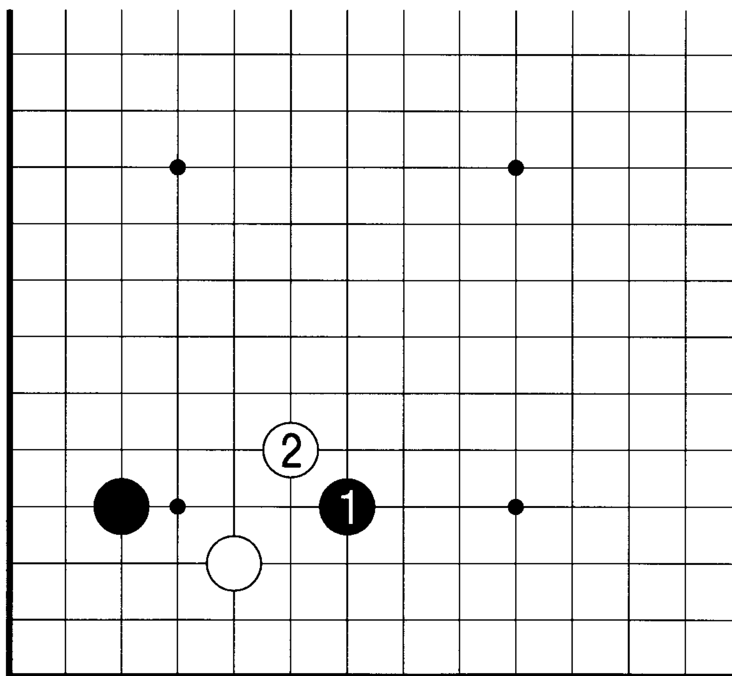
9도

9도(백, 곤란)

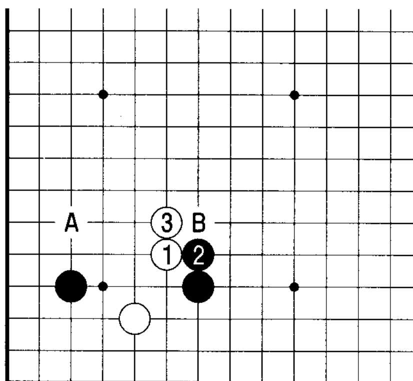
전도의 수순 중 흑▲ 때 백1로 끼우는 것은 무리수이다. 흑은 2로 단수친 후 4에 뻗는 것이 강수이다. 계속해서 백5·7로 젖혀 잇는다면 이하 흑8까지 처리해서 백이 불리한 싸움이다.

제 11 형

어깨짚음



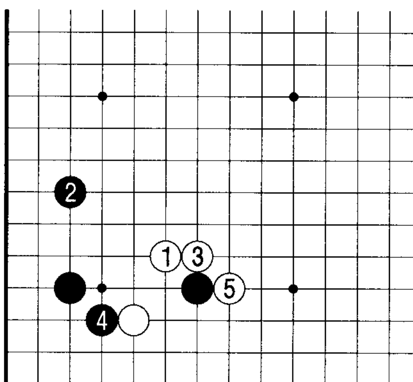
흑1로 협공했을 때 백2로 어깨짚은 것은 이곳을 강화시켜 귀의 흑을 공략하겠다는 뜻이다. 그럼 백2 이후의 변화를 살펴보기로 한다.



1도

1도(백, 만족)

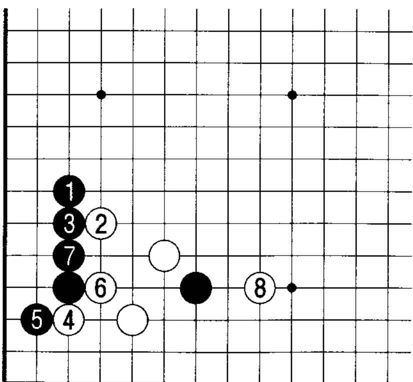
백1 때 흑2로 미는 것은 의문이다. 백은 3으로 뻗은 후 A와 B를 맞보기로 해서 만족스런 결말이다.



2도

2도(정석)

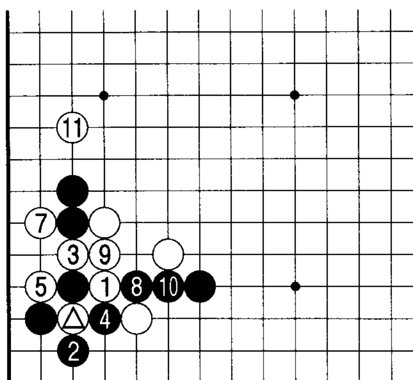
백1로 씌우면 흑은 손을 빼서 귀를 응수하는 것이 보통이다. 흑2는 한가지 방법. 계속해서 백3으로 막고 흑4, 백5까지가 기본 정석이다.



3도

3도(백의 활용)

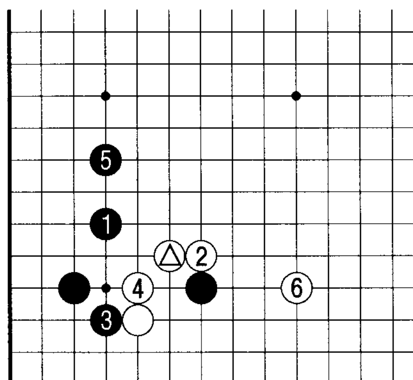
흑1 때 백은 2로 들여다본 후 4에 붙이는 것이 상용수법이다. 계속해서 흑5로 젖히고 이하 흑7까지 진행된다면 백8로 협공해서 백이 유리하다.



4도

4도(흑의 반발)

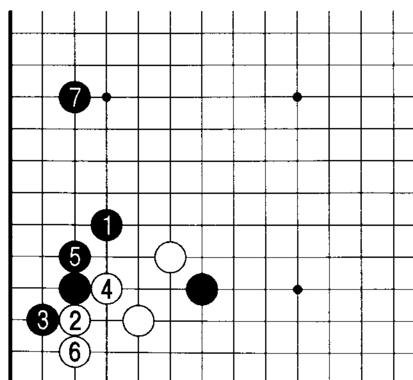
백1로 호구쳤을 때 흑은 당연히 2로 단수쳐서 반발할 곳이다. 계속해서 백3으로 단수치고 이하 백11까지가 예상되는 진행인데 피차 불만없는 갈림이다.



5도

5도(정석)

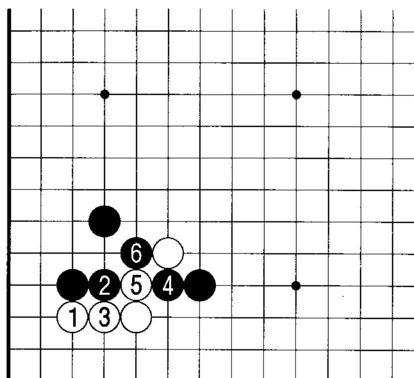
백△로 씌웠을 때 흑은 1로 날일자해서 받는 수도 가능하다. 계속해서 백2로 막고 이하 6까지가 예상되는 진행인데 쌍방 호각의 갈림이다.



6도

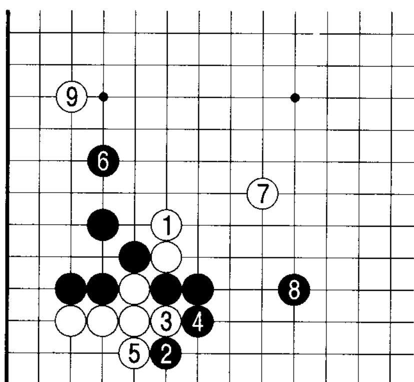
6도(기본 정석)

흑1로 날일자했을 때 백은 2로 붙이는 수도 가능하다. 계속해서 흑3으로 젖히고 이하 흑7까지가 기본형인데 피차 불만없는 모습이다.


7도

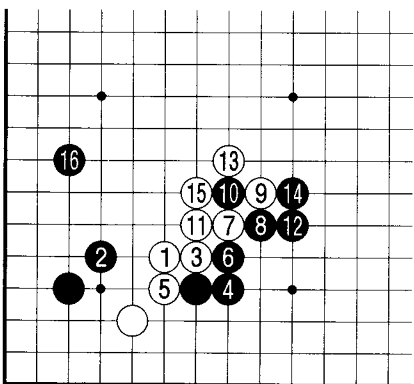
7도(흑의 강수)

백1로 붙였을 때 흑은 주변 상황에 따라 2·4·6으로 절단하는 강수도 성립한다. 그러나 이러한 수단은 먼저 실리를 손해본 꼴이므로 특별한 경우가 아니면 흑이 좋지 않다.


8도

8도(중앙전)

전도에 계속해서 백은 1로 뻗게 되는데 흑으로선 2로 한칸 뛰어 선수로 활용하는 것이 좋다. 계속해서 백3·5로 귀를 지키고 이하 백9까지의 진행이 예상되는데 장차 중앙전이 관건이다.

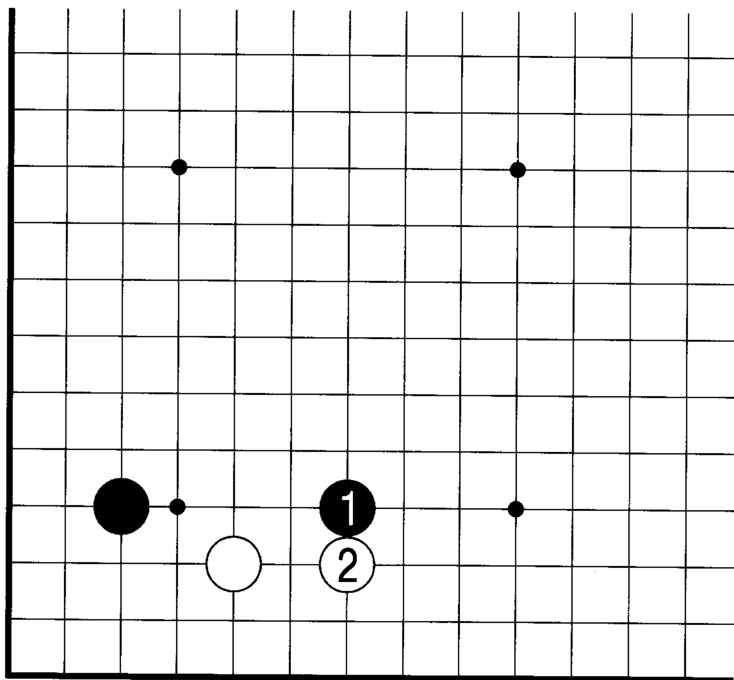

9도

9도(견실한 마늘모)

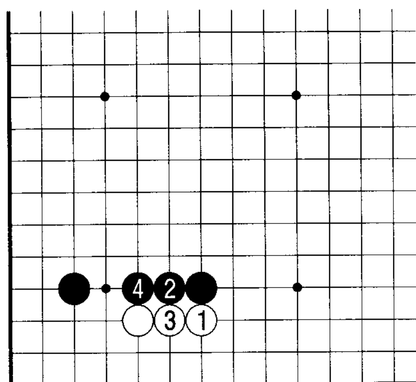
백1 때 흑은 견실하게 2로 마늘모하는 수도 성립한다. 계속해서 백3으로 막는다면 흑4로 뻗는 것이 요령으로 백5 이하 흑16까지가 예상되는 진행이다. 쌍방 충분히 둘 수 있는 절충이다.

제 12 형

변을 중시한 붙임



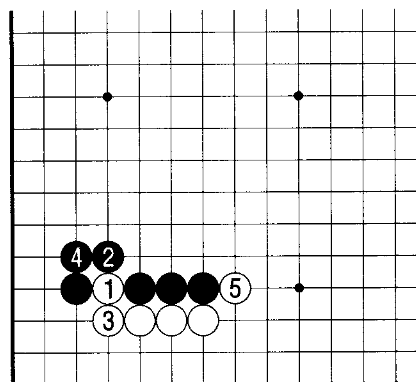
흑1로 협공했을 때 백2로 붙인 것은 변에서 안정을 도모하겠다는 뜻이다. 그럼 백2로 붙인 이후의 절충을 알아보기로 한다.



1도

1도(간명책)

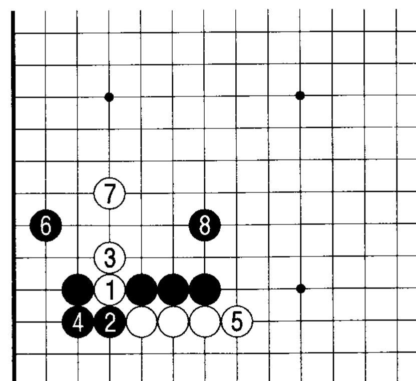
백1로 붙였을 때 흑2로 호구자리 급소를 차지한 것은 간명을 기한 것이다. 계속해서 백은 3으로 잇는 정도인데 흑4로 막아 세력을 쌓겠다는 것이 흑의 작전이다.



2도

2도(백, 만족)

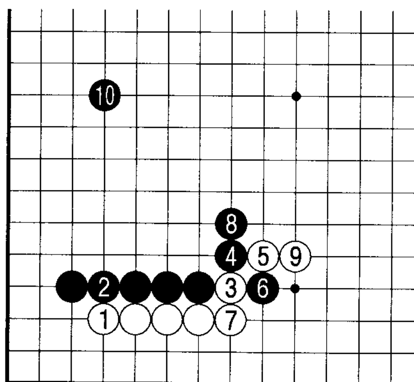
전도에 계속해서 백은 1로 끼워 흑의 약점을 추궁하는 것이 요령이다. 계속해서 흑2로 단수친 후 4에 잇는다면 백5로 석점머리를 두들겨서 이 결과는 백이 유리하다.



3도

3도(흑의 반발)

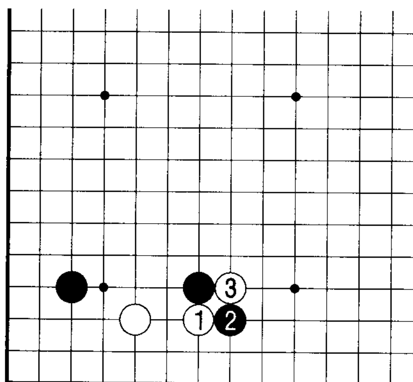
백1로 끼우면 흑은 당연히 2로 단수친 후 4에 이을 곳이다. 계속해서 백은 5에 뻗는 정도인데 흑6으로 날일자해서 백 두점을 공격하는 것이 요령이다. 백7, 흑8까지 중앙전이 관건이다.



4도

4도(흑, 충분)

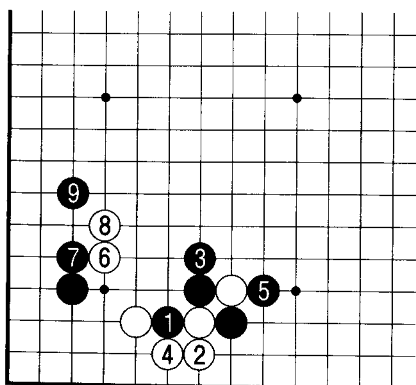
전도처럼 백이 끼우지 않고 단순히 1로 들여다보는 것은 흑 2로 잇는 형태가 두터워 백이 좋지 않다. 계속해서 백3·5로 이단젖혀 전투를 유도해 온다면 이하 흑10까지 처리해서 충분하다.



5도

5도(강력한 젖힘)

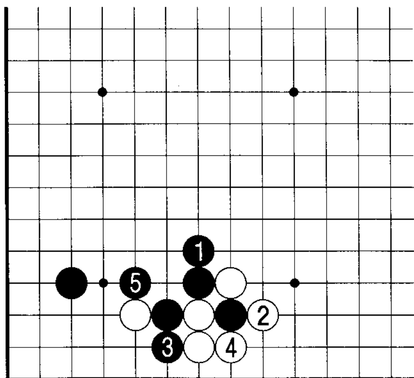
백1로 붙였을 때 흑2로 젖힌 것은 축이 유리할 때 유력한 수단이다. 계속해서 백은 기세상 3으로 끊게 되는데 ……



6도

6도(흑, 만족)

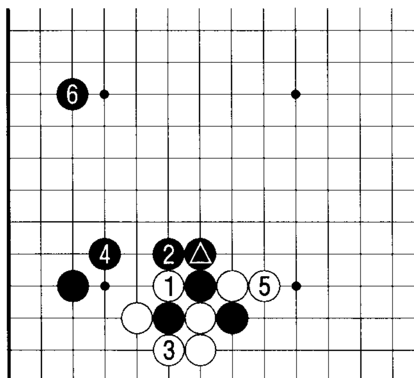
흑은 1로 단수친 후 3으로 뻗는 것이 좋은 행마법이다. 계속해서 백4로 넘는다면 흑5로 단수쳐서 백 한점을 축으로 잡는 것이 요령이다. 이후 백6의 씌움에는 이하 흑9까지 처리해서 충분하다.



7도

7도(흑, 우세)

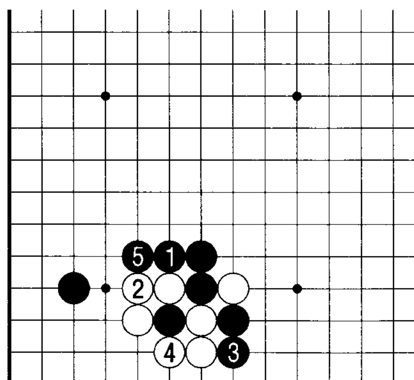
흑1로 뻗었을 때 백이 전도의 진행을 피해 2로 단수치는 것은 좋지 않다. 흑은 3으로 막은 후 5에 호구쳐서 대만족이다.



8도

8도(호각)

흑▲로 뻗었을 때 백1로 단수치는 변화이다. 이때는 흑2로 단수친 후 4에 마늘모해서 중앙을 봉쇄하는 것이 요령이다. 백은 5에 뻗는 정도이고 흑6으로 전개해서 불만은 없다.



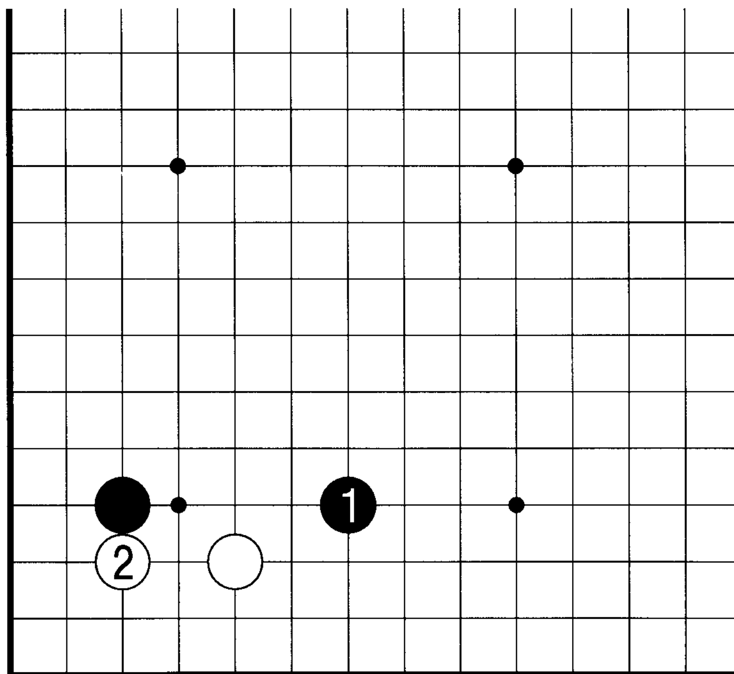
9도

9도(흑, 만족)

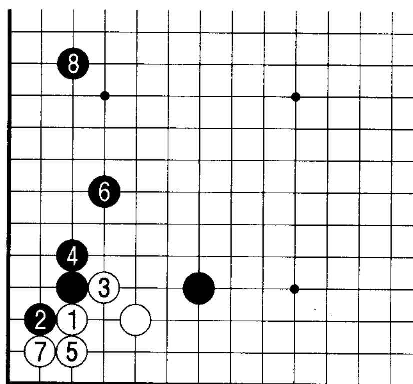
흑1로 단수쳤을 때 백이 따내지 않고 2로 잇는다면 흑3, 백4를 선수하는 것이 요령이다. 선수를 취해 흑5로 봉쇄하면 두터운 흑이 유리하다.

제 13 형

재빨리 안정



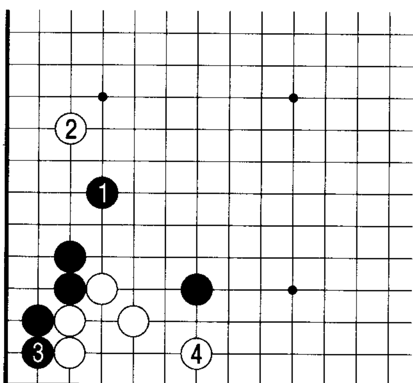
흑1로 협공했을 때 백2로 붙인 것은 재빨리 안정을 취하겠다는 뜻이다. 그럼 백2로 붙인 이후의 변화를 알아보기로 한다.



1도

1도(정석)

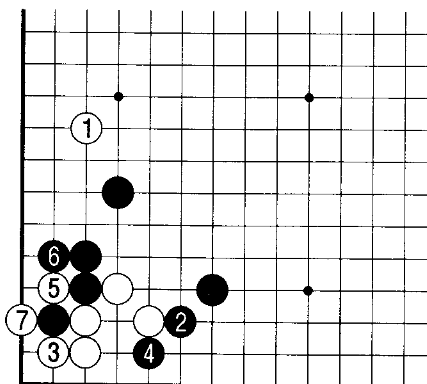
백1로 붙이면 흑은 2로 젖히는 것이 보편적이다. 계속해서 백3으로 호구치고 흑4 이하 흑8까지가 가장 무난한 갈림이다.



2도

2도(백의 변화)

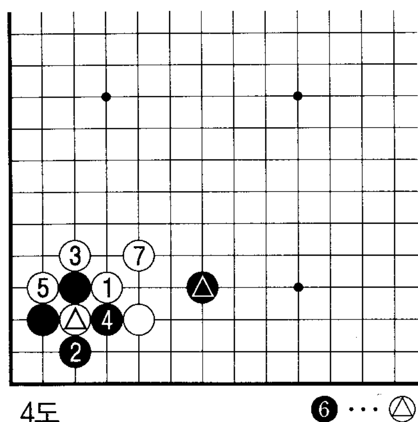
흑1로 날일자했을 때 백이 전도의 진행을 피해 2로 바짝 다가서는 변화이다. 계속해서 흑3은 실리상의 요점이지만 이 경우 방향착오. 백4로 날일자하고 나면 더 이상 공격이 불가능한 모습이다.



3도

3도(흑, 충분)

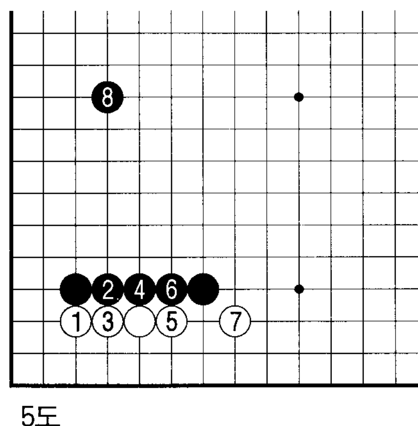
백1로 다가서면 흑은 2로 마늘모 붙여 공격하는 것이 좋은 수이다. 백은 3·5로 안정을 도모할 수밖에 없는데 이하 백7까지 처리해서 흑이 유리하다.



4도   ❻ … △

4도(흑, 불만)

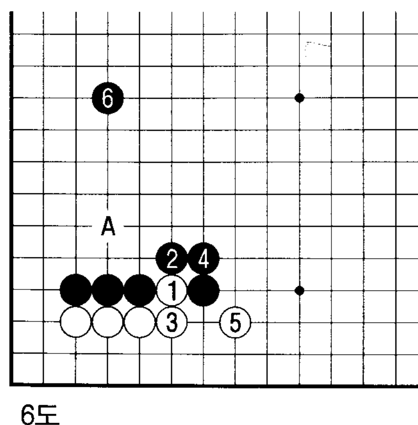
백1로 호구쳤을 때 흑2로 단수치는 것은 이 경우 좋지 않다. 백은 3으로 되단수친 후 이하 7까지 형태를 갖추는 것이 요령으로 흑▲ 한점을 악수로 만들 수 있는 만큼 백이 유리하다.



5도

5도(세력을 중시)

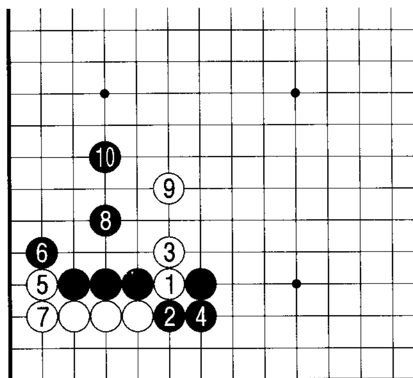
백1로 붙였을 때 흑은 세력을 중시하여 2로 뻗는 수도 가능하다. 계속해서 백은 3으로 이을 수밖에 없는데 흑4·6을 선수한 후 8로 전개해서 충분히 둘 수 있는 모습이다.



6도

6도(백, 충분)

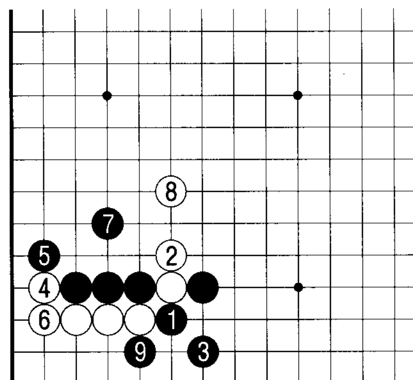
백이 전도처럼 두지 않고 1로 끼우는 변화이다. 계속해서 흑2로 단수친 후 4에 잇는다면 이하 흑6까지 진행되고 난 후 A의 급소가 남는 만큼 이 결과는 백이 유리하다.



7도

7도(흑의 강수)

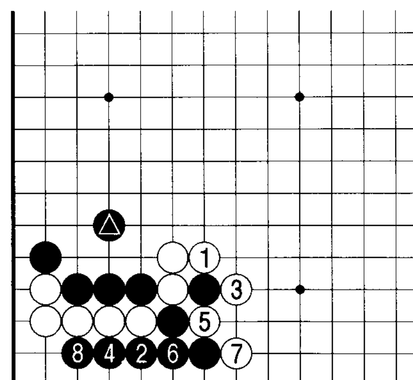
백1로 끼우면 흑은 기세상 2로 단수칠 곳이다. 계속해서 백3으로 뻗고 이하 흑10까지가 예상되는 진행인데 흑으로선 충분한 싸움이다.



8도

8도(백, 죽음)

흑은 1로 단수친 후 3으로 호구치는 수도 성립한다. 계속해서 백4·6으로 젖혀 이은 것은 필연적인데 흑7 때 백8이 의문수. 흑9로 호구치면 귀의 백이 잡힌 모습이다.



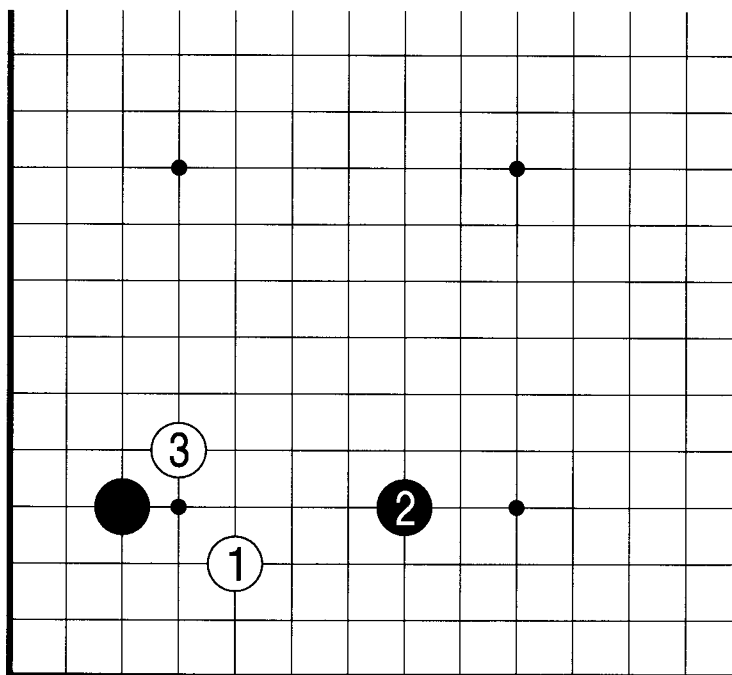
9도

9도(백의 변화)

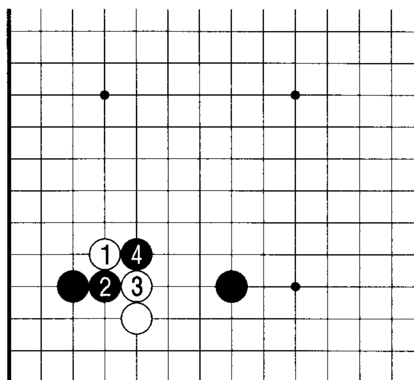
흑▲로 한칸 뛰면 백은 1로 막을 곳이다. 계속해서 흑2로 밀고 들어가도 백3으로 단수친 것은 피차 기세의 진행인데 이하 흑8까지가 기본 절충이다. 이 결과는 흑의 실리가 크지만 백도 버틸 수 있는 모습이다.

제 14 형

두칸 높은 협공

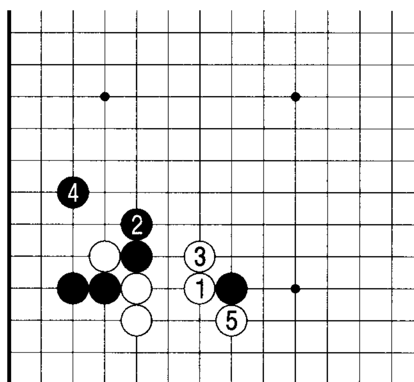


백1 때 흑2의 두칸 높은 협공은 최근에 와서 가장 많이 등장하는 정석이다. 그럼 백3으로 씌운 이후의 변화를 검토해 보기로 한다.


1도

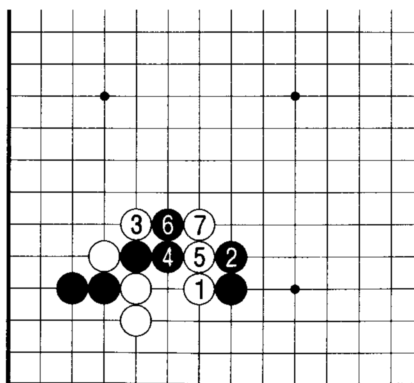
1도(당연한 기세)

백1로 씌우면 흑은 기세상 2·4로 절단할 곳이다. 계속해서 백은 흑의 약점을 이용해서 형태를 정비하게 되는데 ……


2도

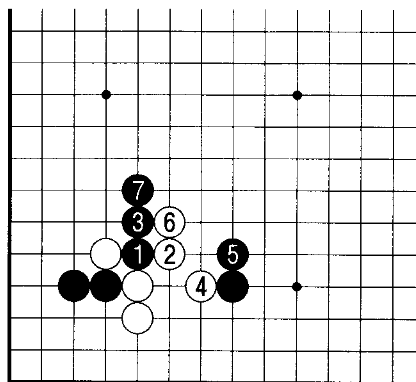
2도(정석)

전도에 계속해서 백1로 붙이는 것이 형태상의 급소이다. 계속해서 흑2로 뻗고 백3 이하 5까지가 기본 정석이다.


3도

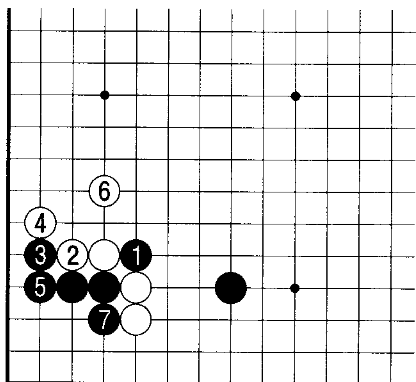
3도(흑, 곤란)

백1로 붙였을 때 흑2로 뻗는 것은 의문이다. 백은 3으로 단수친 후 이하 7까지 돌파하는 것이 좋은 수순으로 흑이 곤란한 모습이다.


4도

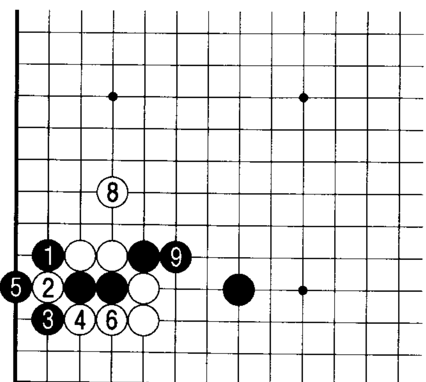
4도(속맥)

얼핏 흑1로 끊었을 때 백2로 단수친 후 4에 호구치는 것이 급소처럼 보이지만 이 경우엔 속맥이다. 흑5·7까지 진행되고 나면 백은 손해만 잔뜩 본 꼴이다.


5도

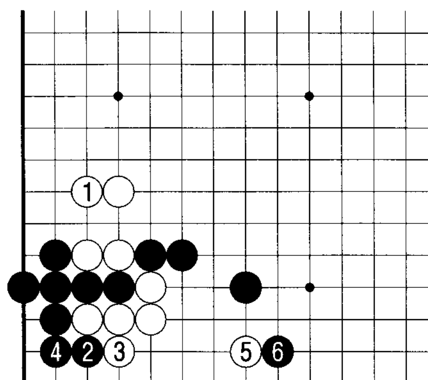
5도(무리한 싸움)

흑1로 끊었을 때 백2로 막는 것은 무리한 시도이다. 흑은 3·5로 젖혀 잇는 것이 형태상의 급소로 백6을 기다려 흑7로 살고 나면 백이 불리한 싸움이 된다.


6도 ❼…②

6도(백의 변화)

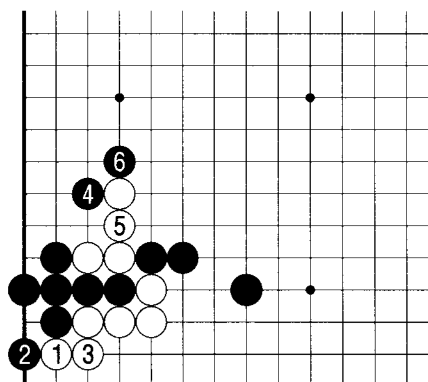
흑1로 젖혔을 때 백2로 끊은 후 4·6으로 조여 붙이는 변화이다. 계속해서 백8로 한칸 뛴다면 흑은 9로 뻗어 강력하게 맞서는 것이 요령이다.



7도

7도(흑의 강수)

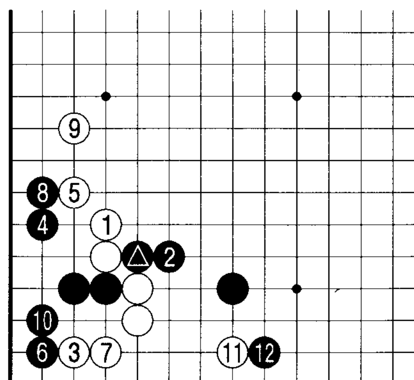
전도에 계속해서 백은 1로 쌍립을 서서 공격하는 정도인데 흑2·4로 젖혀 잇는 것이 공수의 요점이 된다. 백5에는 흑6이 강수로 백이 곤란한 모습이다.



8도

8도(백의 변화)

백이 전도의 진행을 피해 먼저 1·3으로 젖혀 잇는 변화이다. 이때는 흑4가 형태상의 급소로 백5로 잇는 것을 기다려 흑6으로 젖혀가면 이 역시 흑이 유리하다.



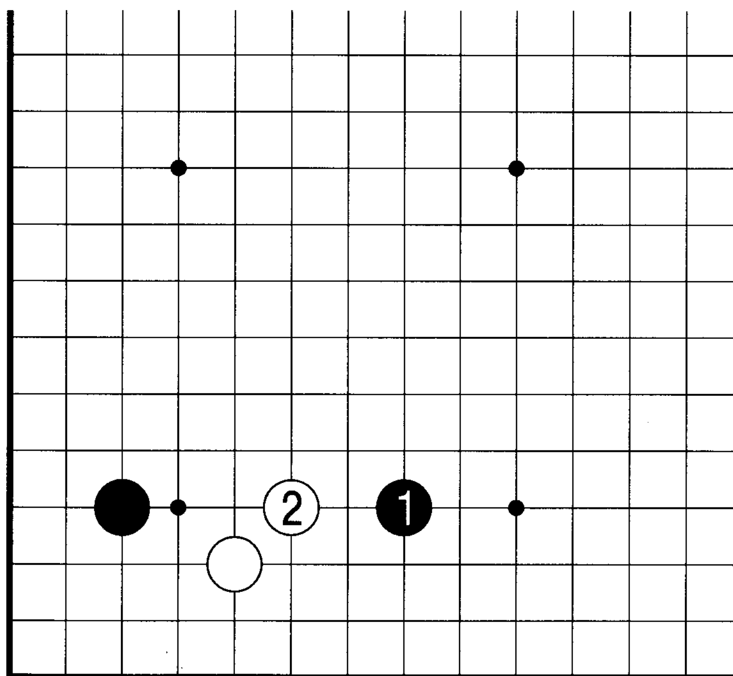
9도

9도(흑, 충분한 싸움)

흑▲로 끊었을 때 백1로 뻗는 변화이다. 이때는 흑2로 뻗는 것이 강수로 백3에는 흑4 이하 10까지 안정하는 것이 요령이다. 백11로 안정을 도모할 때 흑12로 붙여가면 이 역시 흑이 유리한 싸움이다.

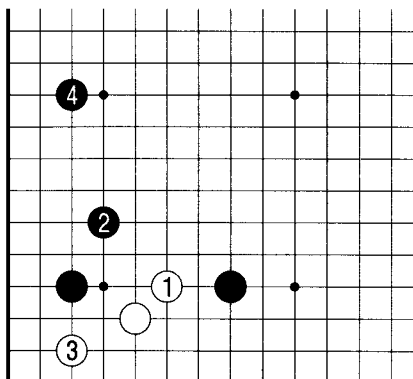
제 15 형

견실한 마늘모



흑1로 협공했을 때 백2로 마늘모 한 것은 견실하게 안정하고자 할 때 유력한 수단이다. 그럼 백2 이후의 변화를 검토해 보기로 한다.

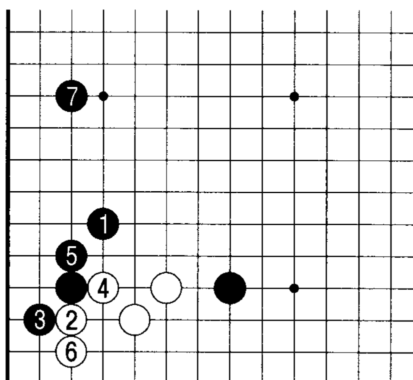
제15형



1도

1도(기본 정석)

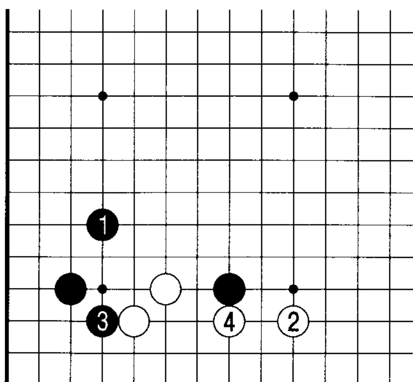
백1로 마늘모하면 흑2로 날일자하는 것이 가장 보편적이다. 계속해서 백3으로 날일자하고 흑4로 전개하기까지 정석이 일단락된다.



2도

2도(정석)

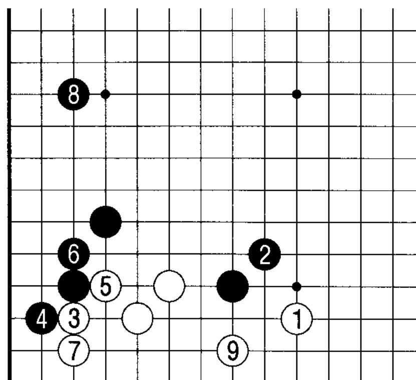
흑1 때 백은 2로 붙여 안정하는 수도 고려할 수 있다. 계속해서 흑3으로 젖히고 이하 흑7까지가 기본 정석이다. 부분적으로 볼 때 흑이 약간 유리하다.



3도

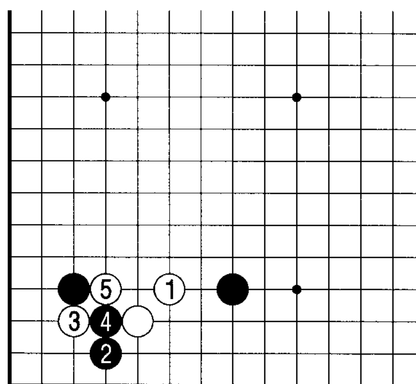
3도(변을 중시)

흑1 때 백2로 협공한 것은 변을 중시하고자 할 때 쓰이는 수이다. 계속해서 흑3으로 마늘모 붙이고 백4로 넘기까지 기본 정석에 속한다.


4도

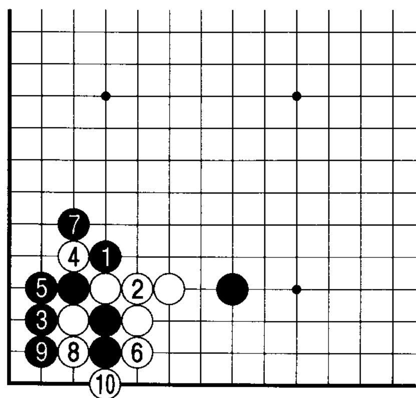
4도(호각의 변화)

백1 때 흑은 2로 마늘모해서 넘는 것을 방해하는 수도 성립한다. 계속해서 백3으로 붙이고 이하 백9까지가 예상되는 진행인데 피차 둘 만한 갈림이다.


5도

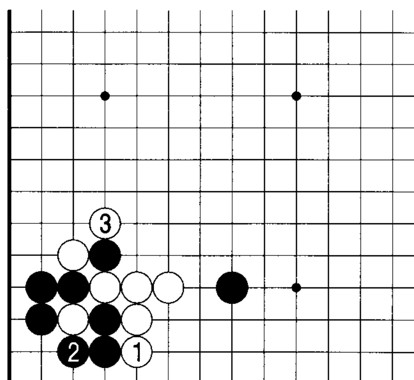
5도(실리를 중시)

백1로 마늘모 했을 때 흑2로 날일자한 것은 귀의 실리를 중시한 것이다. 계속해서 백은 3으로 건너붙인 후 5에 끊는 것이 맥점이다.


6도

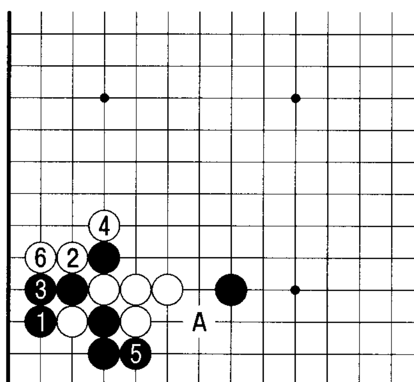
6도(정석)

전도에 계속해서 흑은 1·3으로 단수치는 것이 요령이다. 계속해서 백4·6으로 둘 때 흑7로 전환하는 것이 또한 좋은 수순으로 이하 백10까지가 기본 정석이다.


7도

7도(흑, 불만)

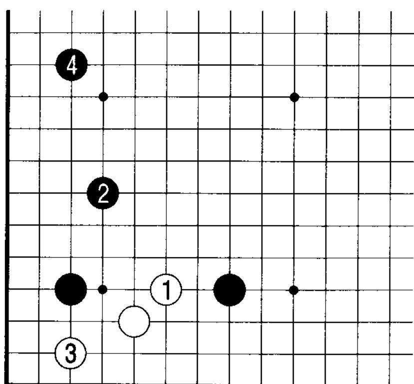
전도의 수순 중 백1로 막았을 때 흑2로 따내는 것은 좋지 않다. 백은 3으로 단수쳐서 흑 한 점을 제압하는 것이 좋은 수로 이 결과는 흑이 나쁘다.



8도

8도(흑, 충분)

정석 수순 중 흑1 때 백2·4로 단수쳐서 흑 한점을 잡는 변화이다. 이때는 흑5로 미는 것이 형태상의 급소이다. 백6을 기다려 다른 큰 곳에 선행하면 흑으로선 충분한 결말이다. 흑은 곧장 A에 연결하는 수도 가능하다.

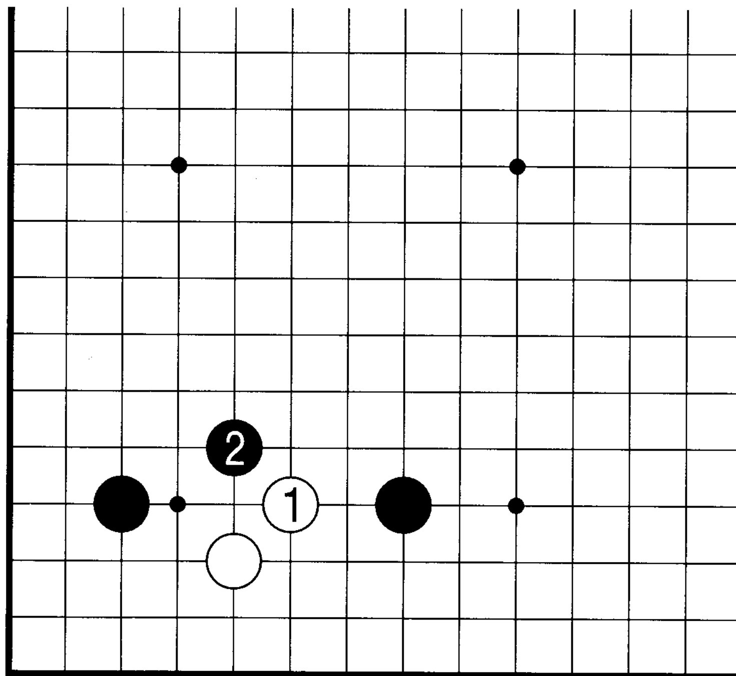

9도

9도(일책)

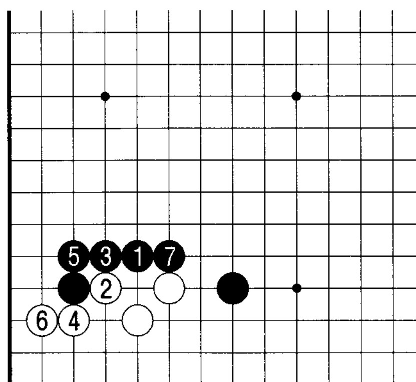
백1로 마늘모했을 때 흑은 2로 눈목자해서 두는 수도 가능하다. 계속해서 백3으로 날일자하고 흑4로 전개하기까지 이 역시 흑백 충분히 둘 수 있는 모습이다.

제 16 형

급격한 싸움

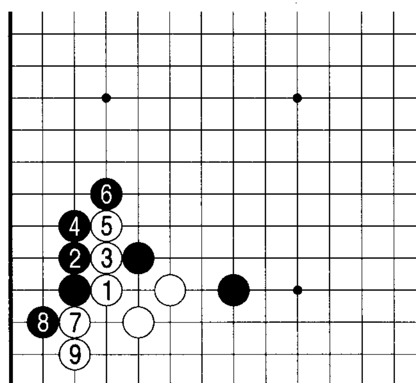


백1로 마늘모했을 때 흑2의 날일자 씌움은 백 두점을 압박해서 형태를 결정짓겠다는 뜻이다. 흑2로 씌우면 난해한 진행이 예상된다.


1도

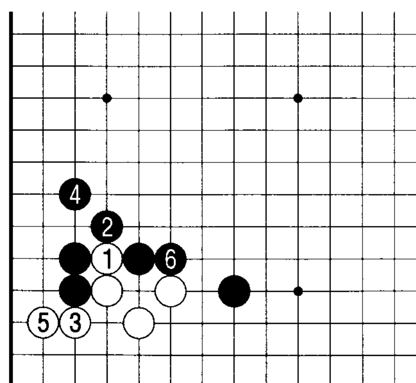
1도(백, 충분)

흑1로 씌우면 백은 2로 마늘모 붙이는 것이 형태상의 급소이다. 계속해서 흑3으로 막는다면 백4·6으로 젖히고 뻗어 백이 약간 유리하다.


2도

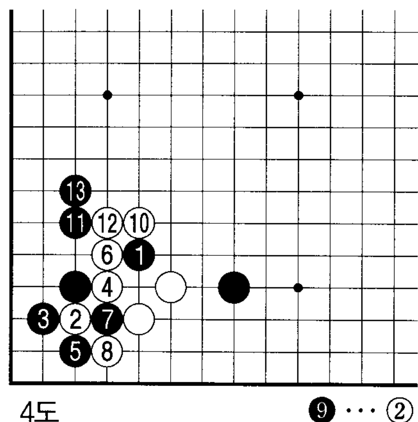
2도(백, 만족)

백1 때 흑은 2로 늦추는 것이 요령이다. 그러나 백3 때 또다시 흑4로 늦추는 것은 의문수로 백5 이하 9까지 안정하면 백이 유리한 결과이다.


3도

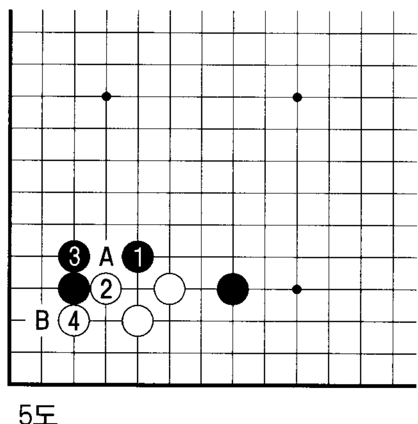
3도(흑, 두터움)

백1로 뚫으면 흑은 2로 막는 한수이다. 계속해서 백3으로 젖힌다면 흑4로 호구치는 것이 침착한 호착으로 백5를 기다려 흑6으로 봉쇄하면 이 결과는 흑이 두텁다.


4도　❾ ··· ②

4도(흑, 만족)

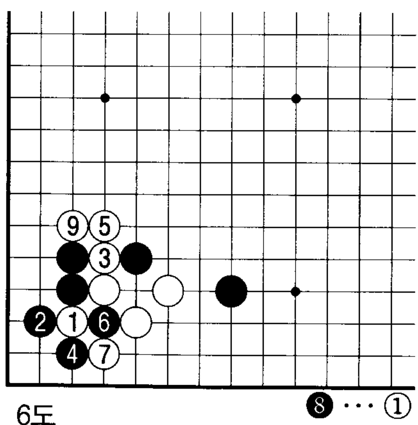
흑1로 씌웠을 때 곧장 백2로 붙이는 것은 좋지 않다. 흑은 3으로 젖힌 후 백4 때 강력하게 흑5로 단수치는 것이 좋은 수이다. 이하 흑13까지가 예상되는 진행인데 흑이 유리한 결말이다.



5도

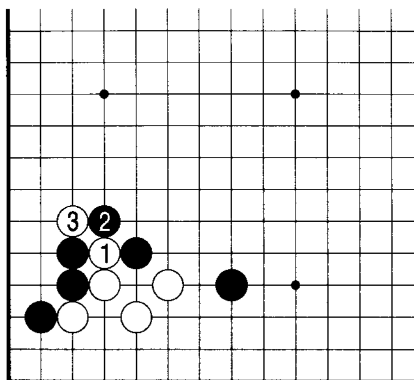
5도(최선의 수순)

흑1 때 백은 2로 마늘모 붙인 후 흑3 때 백4로 젖히는 것이 정확한 수순이다. 이후 흑A로 막는 것은 백B로 뻗어 백이 기분 좋다.


6도　❽ ··· ①

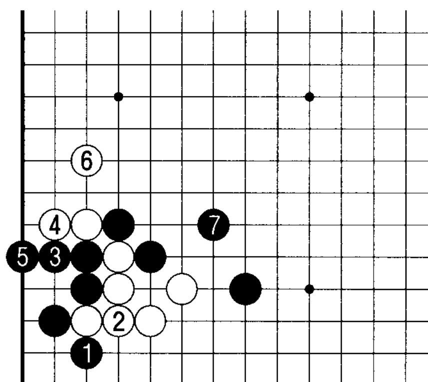
6도(흑, 불만)

전도에 계속해서 백1로 젖히면 흑도 2로 젖히는 한수이다. 그러나 백3 때 흑4로 단수치는 것은 지나친 수로 백5로 나오는 것이 침착한 호착이 된다. 이하 백9까지의 결과는 백이 두텁다.


7도

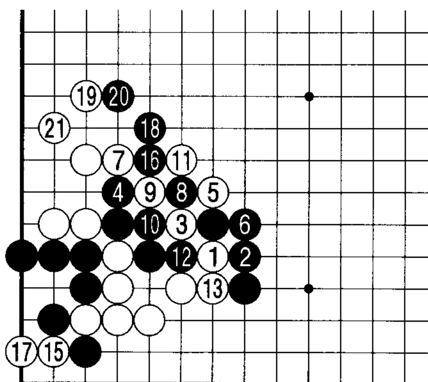
7도(최강의 수순)

백1로 뚫으면 흑은 2로 막는 한수이다. 계속해서 백도 3으로 끊는 한수인데 이후는 피차 한치 앞을 내다볼 수 없는 치열한 난전의 연속이다.


8도

8도(필연적인 수순)

전도에 계속해서 흑은 1로 단수친 후 3으로 내려서는 것이 형태상의 급소이다. 계속해서 백은 4로 막은 후 6으로 한칸 뛰게 되는데 흑7이 공격의 급소이다. 계속해서 ……

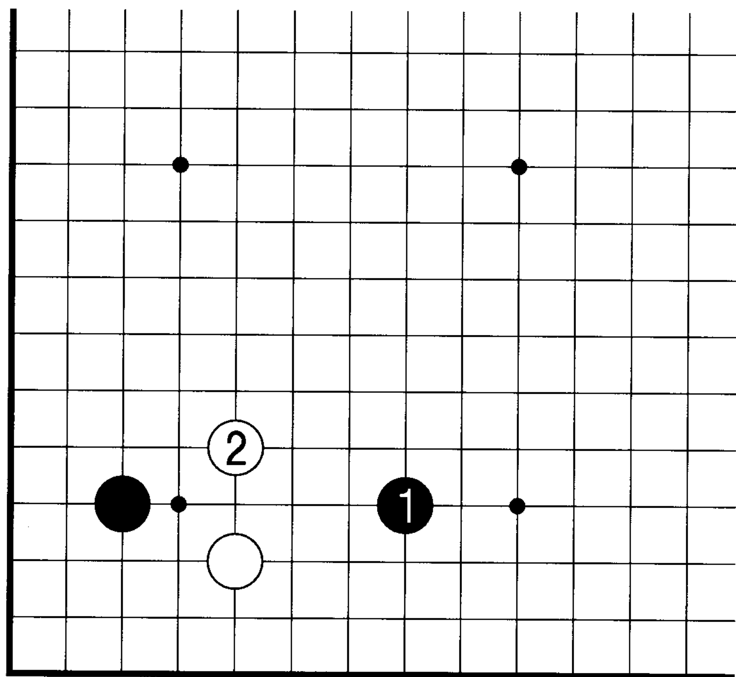

9도

9도(정석)

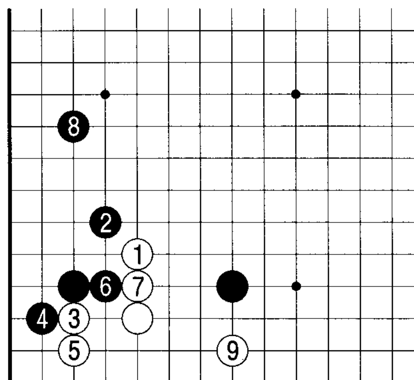
전도에 계속해서 백은 1로 마늘모 붙인 후 3으로 젖히는 것이 수습의 요령이다. 계속해서 흑4로 뻗고 이하 백21까지 치열한 난전끝에 세력과 실리의 갈림이 되는데 피차 불만없는 기본 정석이다.

제 17 형

견실한 한칸뜀



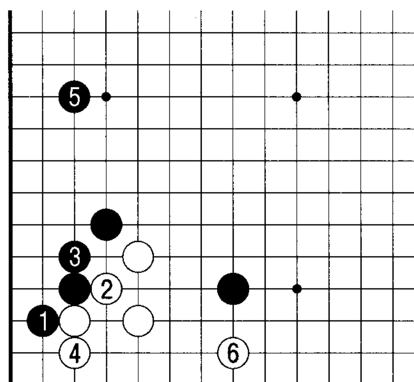
흑1로 협공했을 때 백2의 한칸뜀은 견실하게 행마하고자 할 때 유력한 수단이다. 그럼 백2 이후의 변화를 살펴보기로 한다.



1도

1도(정석)

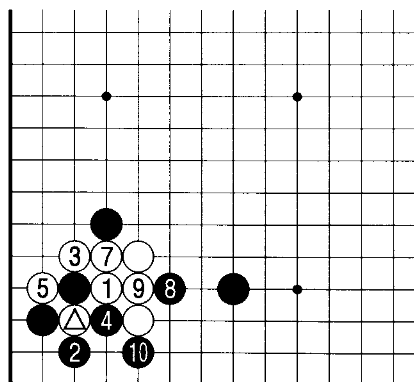
백1로 한칸 뛰면 흑은 2로 받는 것이 보편적이다. 계속해서 백3으로 붙이고 이하 9까지가 기본형인데 피차 불만없는 기본 정석이다.



2도

2도(백, 만족)

전도의 수순 중 흑1로 젖혔을 때 백2로 호구치는 변화이다. 이때 흑이 3으로 물러서는 것은 백4·6으로 형태를 갖춰서 백이 유리하다.

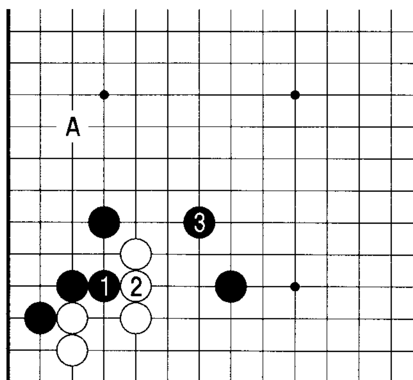


3도

6 … △

3도(흑, 충분)

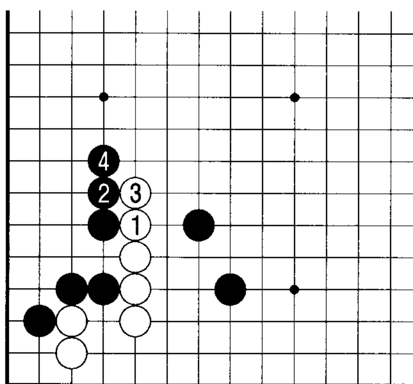
백1로 호구치면 흑은 당연히 2로 단수칠 곳이다. 계속해서 백은 기세상 3으로 되단수치는 한수인데 흑4 이하 10까지 넘어가서 흑이 유리한 갈림이다.



4도

4도(중앙을 중시)

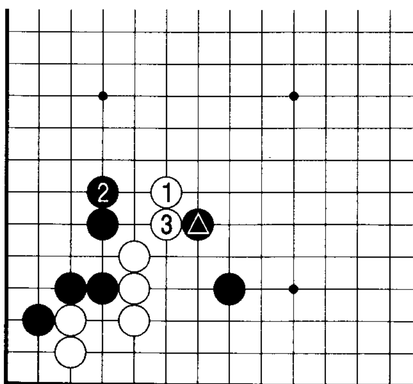
정석 수순 중 흑1, 백2를 선수하고 흑A에 전개한 수로는 흑3으로 날일자하는 수도 성립한다. 흑3은 중앙을 중시한 수라고 할 수 있다.



5도

5도(흑, 만족)

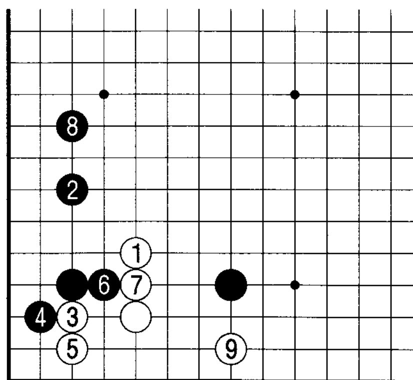
전도에 계속해서 백1로 미는 것은 대악수이다. 흑은 2·4로 뻗어 좌변을 굳히면 대만족이다. 백1로는 달리 두는 수를 연구해야 한다.



6도

6도(백의 연구)

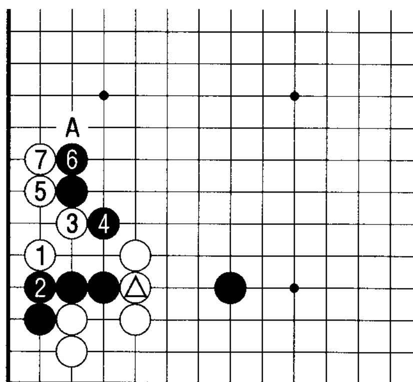
흑●에는 백1로 날일자하는 한수이다. 계속해서 흑은 2로 뻗어 형태를 정비하는 정도인데 백3으로 막아 두텁게 형태를 정비할 수 있다.



7도

7도(정석)

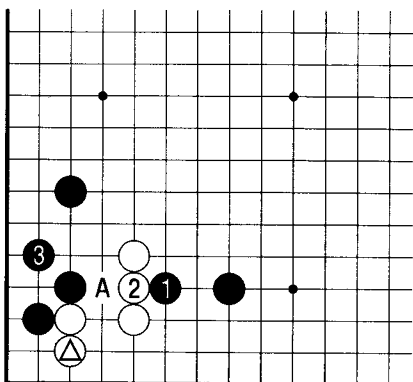
백1로 한칸 뛰었을 때 흑은 2로 두칸 벌리는 수도 가능하다. 계속해서 백3으로 붙이고 이하 백9까지가 기본 정석이다.



8도

8도(통렬한 침입)

전도의 수순 중 백△로 이엇을 때 흑이 A에 보강하지 않고 손을 빼서 다른 곳에 두는 것은 의문이다. 백1로 들여다보는 것이 흑의 실수를 추궁하는 통렬한 수로 이하 백7까지 흑을 미생마로 만들 수 있다.



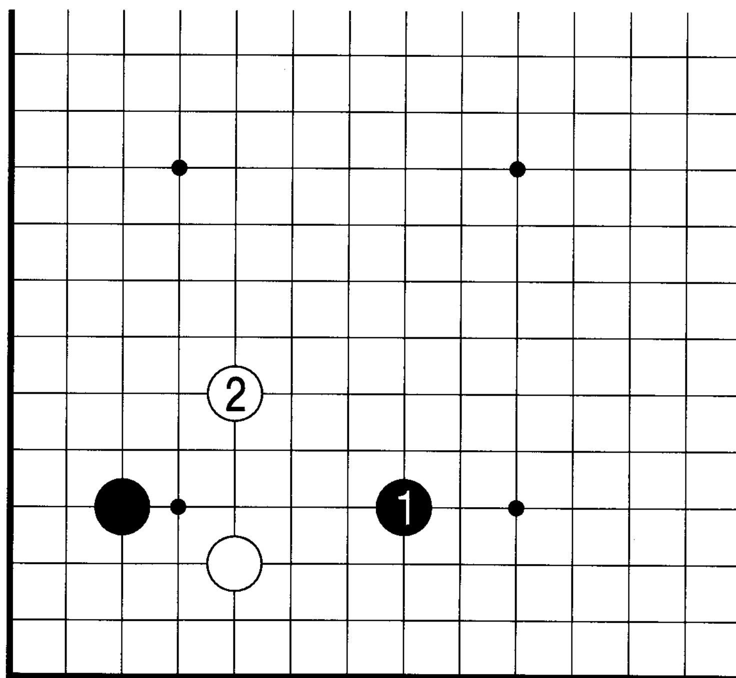
9도

9도(흑의 변화)

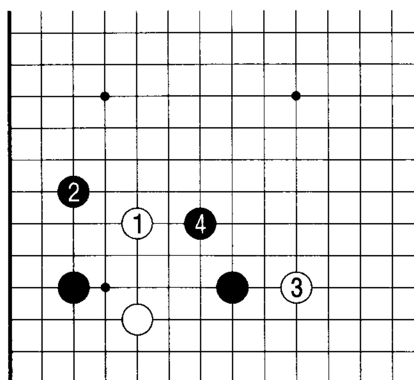
정석 수순 중 백△로 뻗었을 때 흑A에 들여다본 수로는 흑1로 들여다보는 수도 있다. 계속해서 백은 2로 잇는 정도인데 흑3으로 호구쳐서 형태를 정비하는 것이 요령이다.

제 18 형

두칸뜀

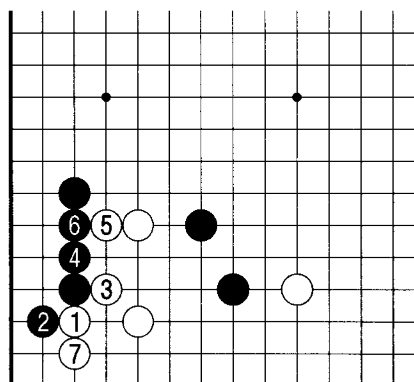


흑1로 협공했을 때 백2로 두칸 뛴 것은 흑의 응수여하에 따라 유연하게 대처하겠다는 뜻이다. 그럼 백2 이후의 변화를 살펴보기로 한다.


1도

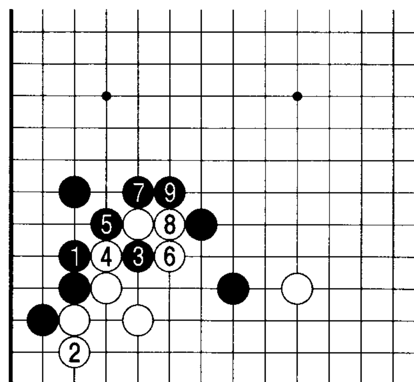
1도(정석)

백1로 두칸 뛰었을 때 흑2로 받으면 가장 무난하다. 계속해서 백은 3으로 협공하게 되는데 흑도 4로 날일자해서 공격적인 자세를 취하는 것이 요령이다. 계속해서 ……


2도

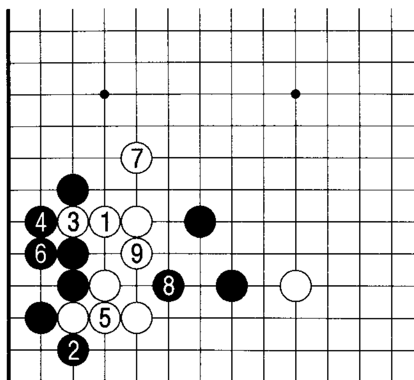
2도(호각)

전도에 계속해서 백은 1로 붙여 수습하는 것이 요령이다. 흑2의 젖힘에는 백3으로 호구치는 것이 상용의 수순으로 백5 이하 흑6, 백7까지가 기본 정석이다.


3도

3도(백, 수순착오)

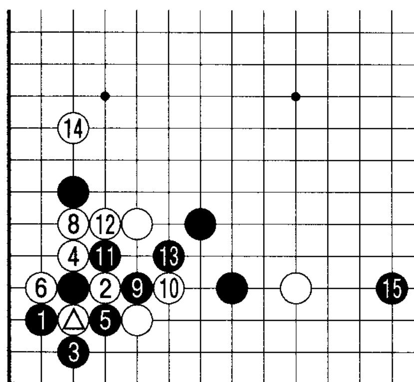
전도의 수순 중 흑1로 뻗었을 때 곧장 2로 내려서는 것은 수순착오이다. 흑은 3으로 건너붙이는 것이 통렬한 맥점으로 이하 흑9까지 중앙을 봉쇄해서 대만족이다.



4도

4도(두텁다)

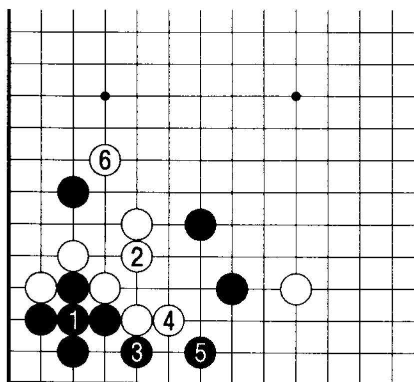
정석 수순 중 백1로 들여다보았을 때 흑이 잇지 않고 2로 단수치는 변화이다. 이때는 백3으로 뚫은 후 백5에 잇는 것이 수순이다. 계속해서 흑은 6으로 잇는 정도인데 이하 백9까지 백이 두텁다.



5도 ❼…△

5도(흑의 변화)

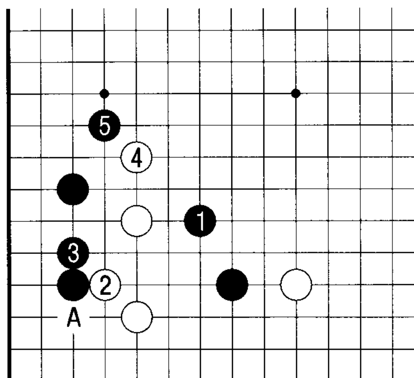
정석 수순 중 흑1로 젖히고 백2로 호구쳤을 때 흑은 곧장 3으로 단수치는 수도 성립한다. 계속해서 백은 4·6으로 단수쳐서 좌변을 중시하게 되는데 이하 흑15까지 피차 둘 만한 갈림이다.



6도

6도(흑, 충분)

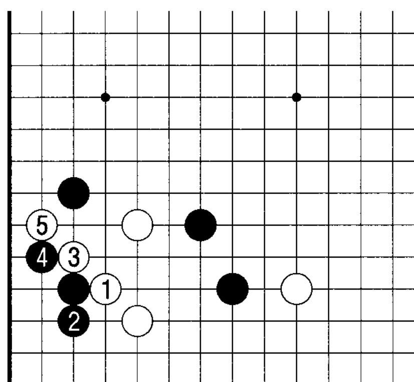
흑1로 이었을 때 백이 전도처럼 두지 않고 2로 호구치는 변화이다. 이때는 흑3으로 호구친 후 5에 한칸 뛰어 좌우 연결을 모색하는 것이 좋은 수순이다. 백6으로 씌우기까지 일단락인데 흑이 두기 편한 모습이다.



7도

7도(일책)

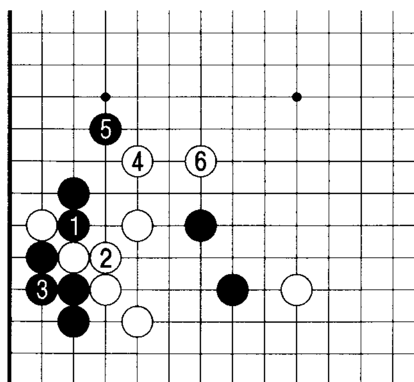
흑1로 날일자했을 때 백은 A에 붙이지 않고 단순히 2로 마늘모 붙이는 수도 가능하다. 계속해서 흑3으로 뻗고 백4, 흑5까지 중앙전이 관건이다.



8도

8도(통렬한 이단젖힘)

백1로 붙였을 때 실리를 중시하여 흑2로 뻗는 변화이다. 이때는 백3으로 젖힌 후 5에 이단젖히는 것이 통렬한 수순으로 작용한다. 계속해서 ……



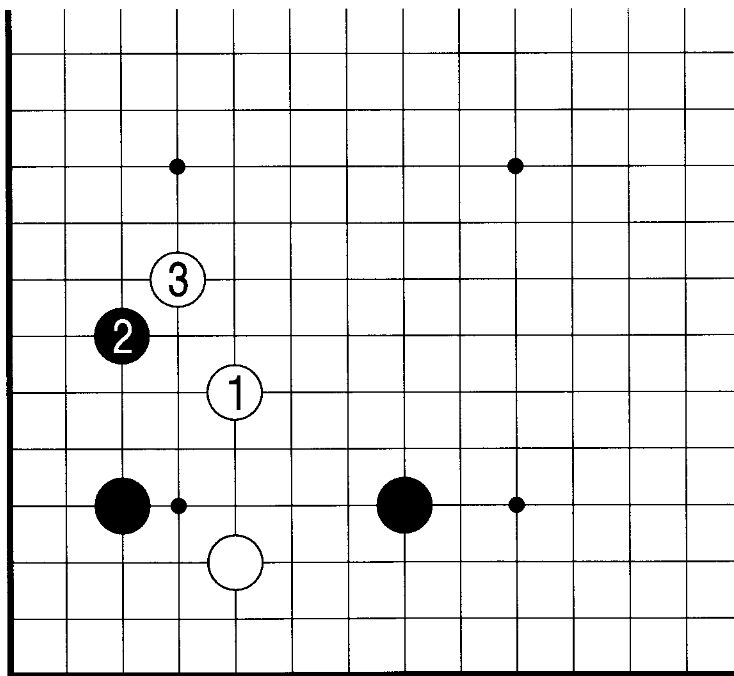
9도

9도(호각의 갈림)

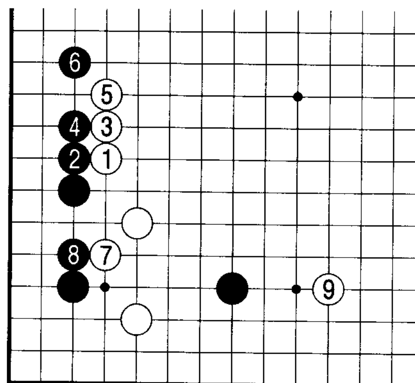
전도에 계속해서 흑은 1로 단수친 후 3으로 잇는 정도인데 백4가 기분 좋은 선수활용이 된다. 흑5를 기다려 백6으로 씌우면 쌍방 충분히 둘 수 있는 갈림이다.

제 19 형

공격적인 씌움



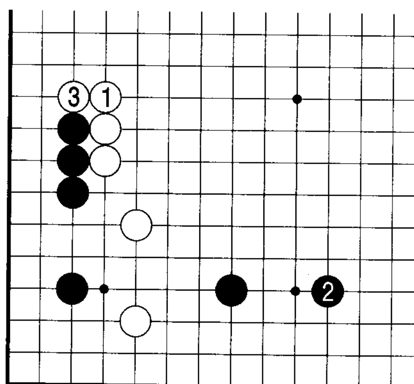
백1, 흑2 때 백3으로 씌운 것은 이곳을 강화시켜 하변 흑 한점을 공격하겠다는 뜻이다. 그럼 백3 이후의 진행을 검토해 보기로 한다.



1도

1도(정석)

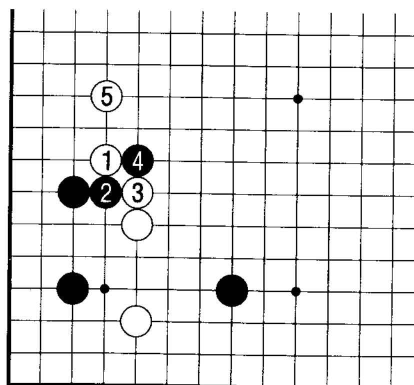
백1 때 흑2로 받은 것은 실리를 중시한 것이다. 계속해서 백3으로 뻗고 흑4 이하 흑8까지가 기본 정석이다. 백은 선수를 취해 9로 협공함으로써 실리의 손실을 만회하게 된다.



2도

2도(일책)

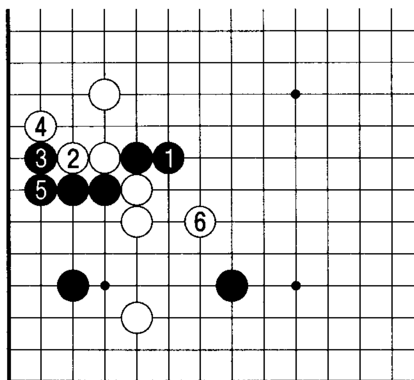
전도의 수순 중 백1로 뻗었을 때 흑은 좌변으로 한칸 뛰어 진출하지 않고 2로 전개하는 수도 가능하다. 백3이라면 또다시 다른 큰 곳에 선행하게 된다.



3도

3도(강력한 절단)

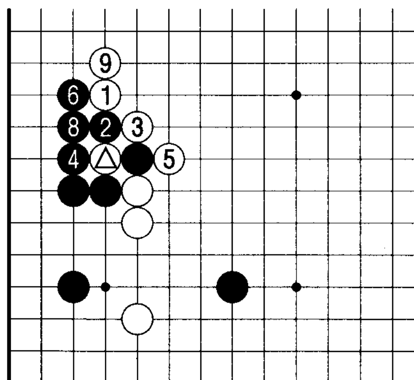
백1로 씌웠을 때 흑2·4로 나가 끊은 것은 공격적인 수단이다. 계속해서 백은 5로 한칸 뛰어 형태를 갖추는 것이 요령이다. 계속해서 ……



4도

4도(정석)

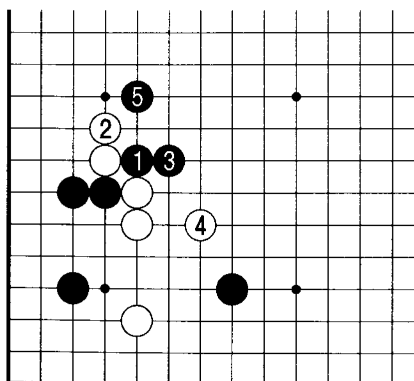
전도에 계속해서 흑은 1로 뻗는 것이 행마법이다. 계속해서 백2로 막고 이하 6까지 전투가 벌어지는데 피차 어려운 모습이다.



5도　　⑦ ··· △

5도(백, 만족)

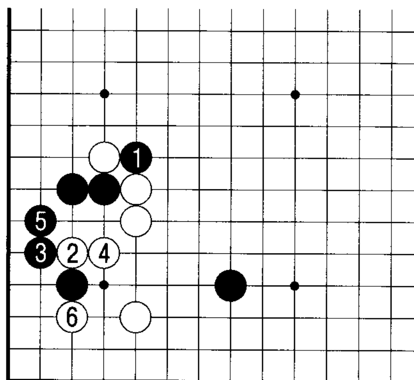
백1로 한칸 뛰었을 때 곧장 흑2로 단수치는 것은 의문이다. 흑2에는 백3으로 맞끊는 것이 맥점으로 이하 백9까지 두터움을 확립해서 백이 유리하다.



6도

6도(백, 곤란)

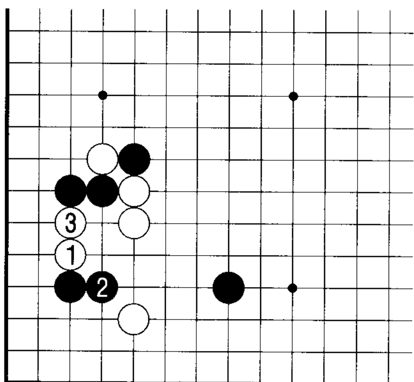
흑1로 끊었을 때 백2로 뻗는 것은 무거운 행마법이다. 흑은 3으로 뻗은 후 백4 때 흑5로 씌우는 수가 호착이 된다. 이 형태는 백이 곤란한 모습이다.



7도

7도(백의 변화)

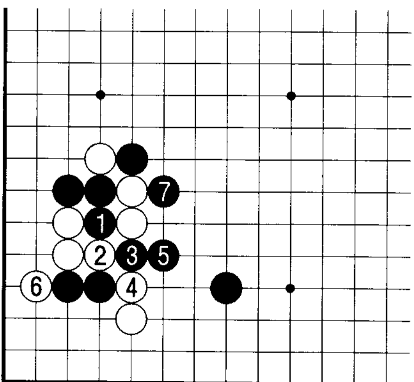
흑1로 끊었을 때 백은 2로 붙여 흑의 응수를 묻는 수도 성립한다. 계속해서 흑3으로 받아준다면 백4·6으로 처리해서 백이 활동적이다.



8도

8도(흑의 반발)

백1에는 흑2로 반발하는 것이 재미있는 수이다. 계속해서 백은 3으로 치받아 분단을 획책하게 되는데 ……



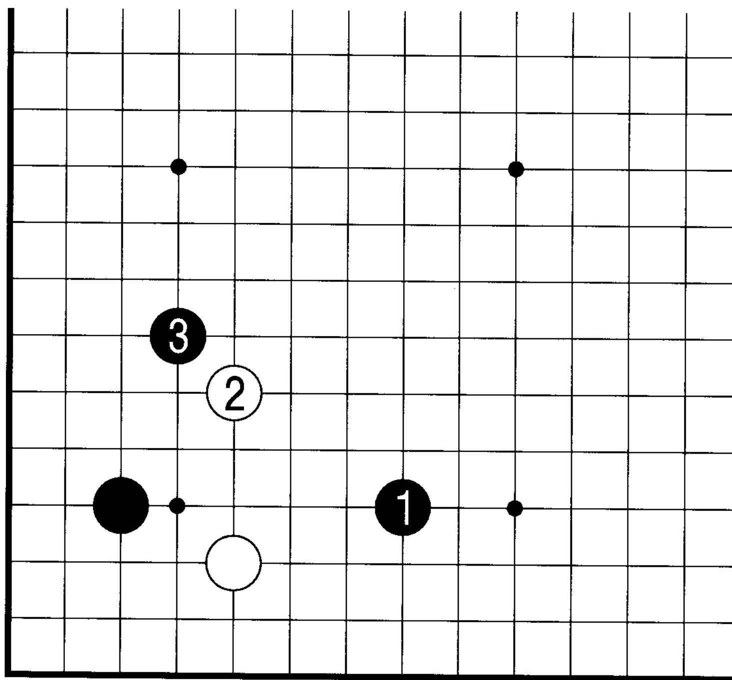
9도

9도(정석)

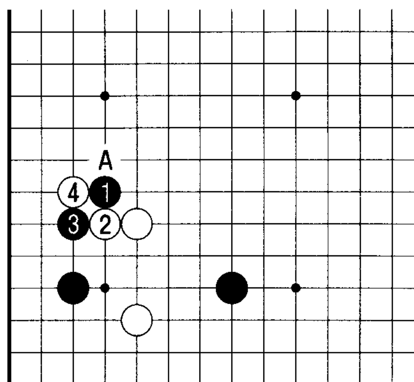
전도 이후 흑1·3으로 나가 끊고 백4 이하 흑7까지가 기본 정석이다. 얼핏 백의 실리가 크지만 흑도 세력이 막강해서 충분히 둘 수 있는 모습이다.

제 20 형

눈목자 받음



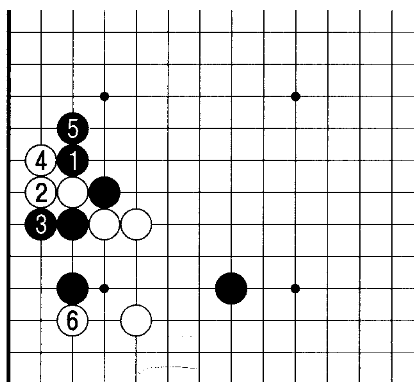
흑1, 백2 때 흑3으로 눈목자한 것은 속도를 중시한 수이다. 백은 상대의 엷음을 찔러 형태를 정비하게 되는데 이후의 절충을 살펴보기로 한다.



1도

1도(강력한 절단)

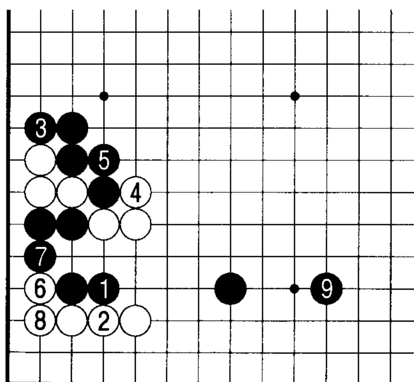
흑1로 눈목자하면 백2·4로 나가 끊는 것이 가장 강력한 대응수단이다. 단 이와 같은 수단은 백A 축이 백에게 유리할 때 가능한 수이다.



2도

2도(일련의 수순)

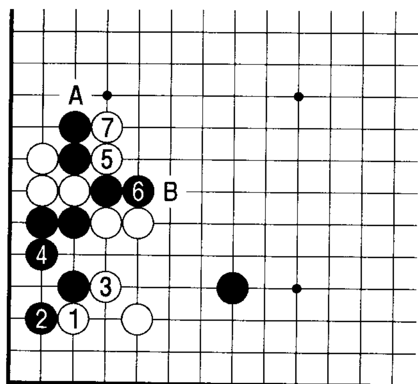
전도에 계속해서 흑은 1로 단수친 후 3으로 막는 것이 최강의 응수이다. 계속해서 백은 4로 밀어 흑5를 교환한 후 6으로 붙이는 것이 일련의 수순이다. 계속해서 ……



3도

3도(호각)

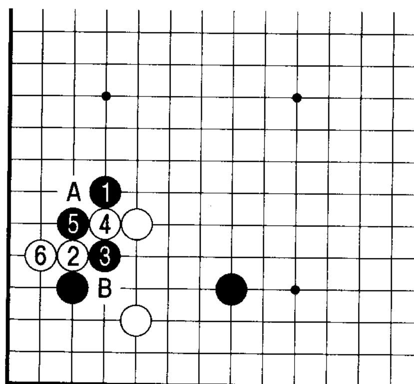
전도에 계속해서 흑은 1로 뻗어 백2를 선수한 후 흑3으로 막는 것이 수순이다. 계속해서 백4를 선수하고 이하 흑9까지가 예상되는 진행인데 쌍방 충분히 둘 수 있는 모습이다.



4도

4도(흑, 곤란)

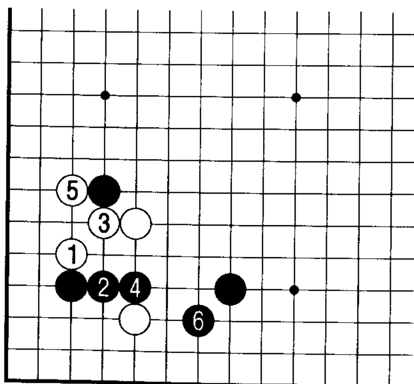
백1로 붙였을 때 흑2로 젖히는 것은 대악수이다. 백은 3으로 호구친 후 흑4 때 백5·7로 움직이는 수가 성립한다. 이후 A와 B를 맞보기로 노리면 흑이 곤란한 모습이다.



5도

5도(백의 계략)

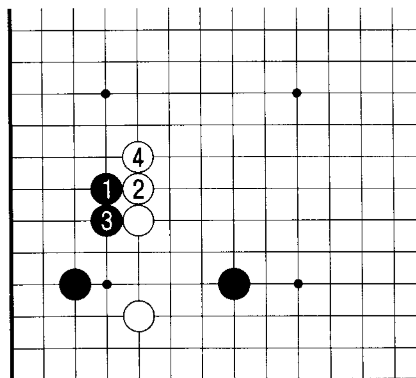
흑1 때 백2로 붙이는 수는 흑에게 주문을 내포하고 있다. 계속해서 흑3·5로 단수치는 것은 백의 계략에 말려든 수로 A와 B가 치명적인 약점으로 남아 흑이 곤란한 모습이다.



6도

6도(흑, 충분)

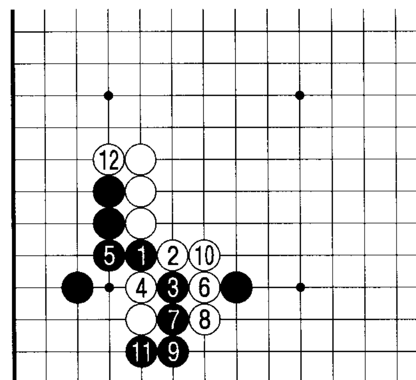
백1로 붙이면 흑은 2로 늦춰 받는 것이 정수이다. 계속해서 백3으로 막고 흑4 이하 6까지는 피차 기세의 진행인데 흑이 약간 유리한 결말이다.



7도

7도(중앙을 중시)

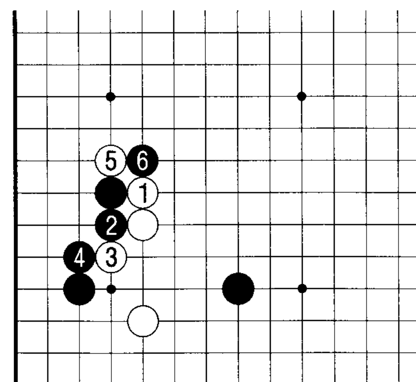
흑1 때 축이 불리하다면 백은 2로 막는 것이 좋다. 계속해서 흑은 3으로 후퇴해서 엷음을 보강하게 되는데 백4로 뻗어 중앙을 중시하는 것이 요령이다.



8도

8도(정석)

전도에 계속해서 흑은 1·3으로 이단젖혀 차단을 시도하게 되는데 백2 이하 12까지가 기본형이다. 이 결말은 흑의 실리가 크지만 백의 외세도 막강해서 쌍방 불만없는 모습이다.



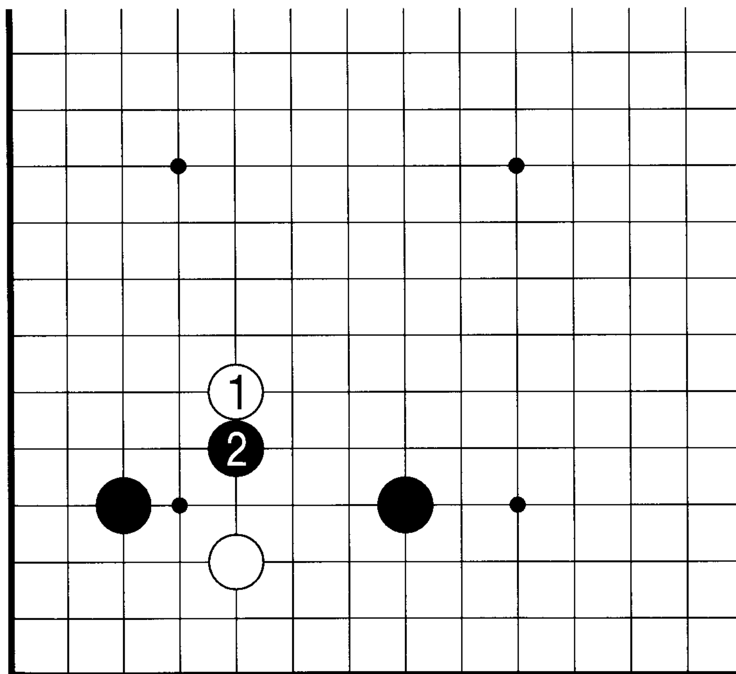
9도

9도(백, 곤란)

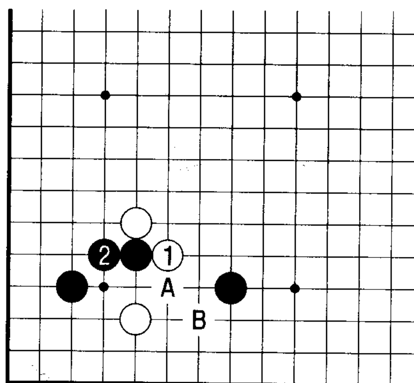
백1, 흑2 때 백이 7도의 수순을 따르지 않고 3·5로 두점머리 형태를 유도하는 것은 좋지 않다. 흑은 강력하게 6으로 끊는 것이 강수로 이후 백은 어떻게 변화해도 좋은 결과를 기대하기 힘들다.

제 21 형

엷음을 공략



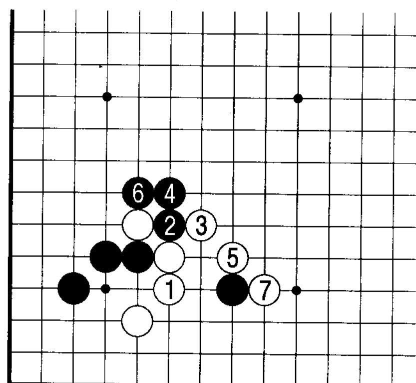
백1로 두칸 벌렸을 때 흑은 곧장 2로 붙여 백의 엷음을 공략할 수도 있다. 그럼 흑2 이후의 변화를 검토해 보기로 한다.



1도

1도(선택의 기로)

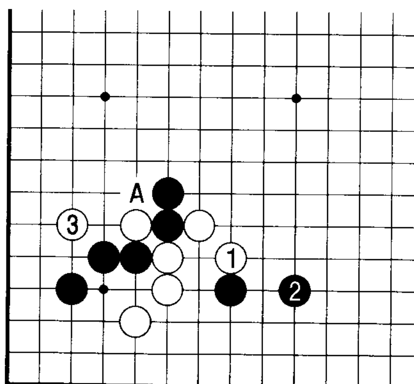
흑이 붙여 오면 백은 일단 1로 젖히는 한수이다. 계속해서 흑은 2로 뻗게 되는데 백으로선 A에 뻗을 것인지 B로 틀을 갖출 것인지 선택의 기로이다.



2도

2도(기본 정석)

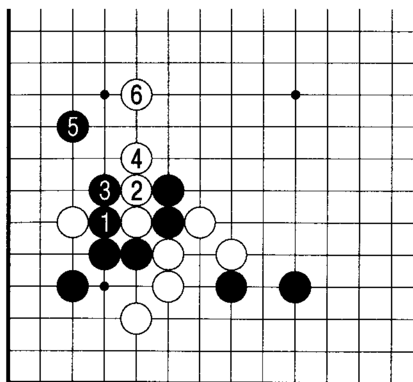
전도에 계속해서 백1로 뻗는 변화이다. 이때는 흑2로 끊는 것이 요령이다. 계속해서 백은 3으로 단수친 후 5에 호구치게 되는데 흑6, 백7까지가 기본 정석이다.



3도

3도(흑의 강수)

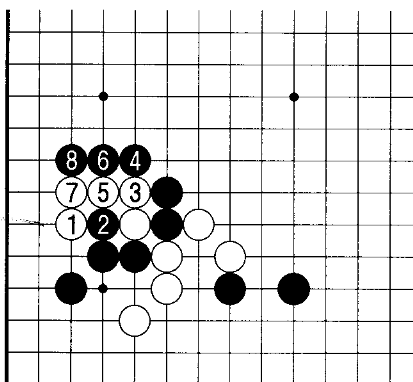
백1로 호구쳤을 때 흑A로 단수치는 것은 백을 알기 쉽게 안정시켜 주므로 흑2로 한칸 뛰어 변화하는 수가 성립한다. 계속해서 백은 3으로 한칸 뛰어 수습하는 것이 요령인데 ……



4도

4도(정석)

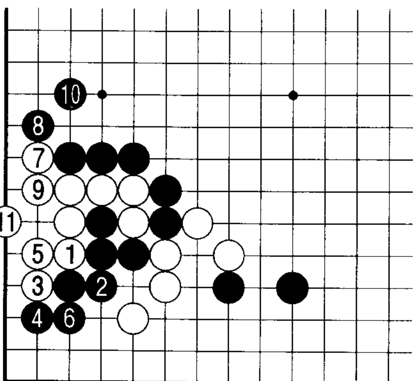
전도 이후 흑은 1로 단수친 후 3·5로 실리를 차지하는 것이 요령이다. 백은 한점을 사석으로 이용해서 중앙을 튼튼히 하는 진행이 되는데 피차 불만 없는 갈림이다.



5도

5도(흑의 욕심)

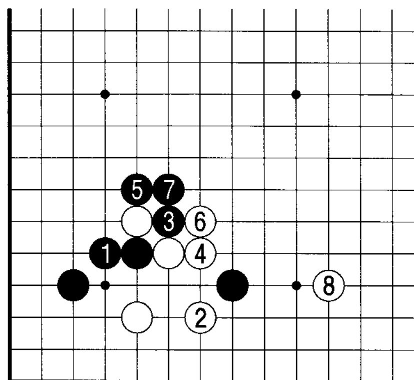
백1로 한칸 뛰었을 때 흑2로 단수친 후 4·6으로 공격하는 것은 욕심이 지나친 수이다. 얼핏 흑8까지 백이 곤란한 것 같지만 ……



6도

6도(흑, 죽음)

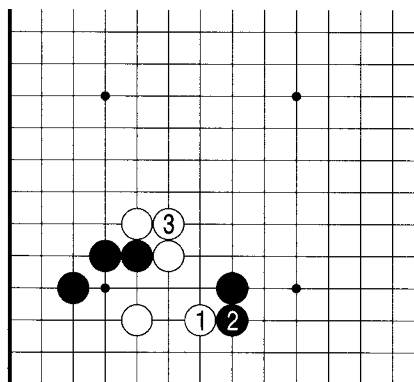
전도 이후 백에겐 1로 젖은 후 3·5로 젖혀 잇는 호수순이 준비되어 있다. 계속해서 흑6으로 이을 수밖에 없을 때 백7 이하 11까지 살아버리면 귀의 흑이 잡힌 모습이다.



7도

7도(정석)

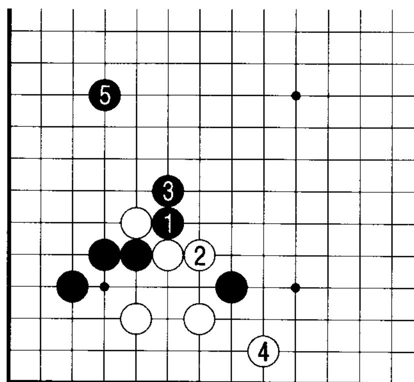
흑1로 뻗었을 때 백2로 한칸 뛰어 틀을 갖추면 가장 알기 쉽다. 계속해서 흑3으로 끊고 백4 이하 8까지가 기본 정석이다.



8도

8도(흑, 불만)

백1로 한칸 뛰었을 때 흑이 전도처럼 3으로 끊지 않고 2로 막는 것은 좋지 않다. 백은 3으로 잇는 것이 두터운 수로 흑이 나쁜 결말이다.



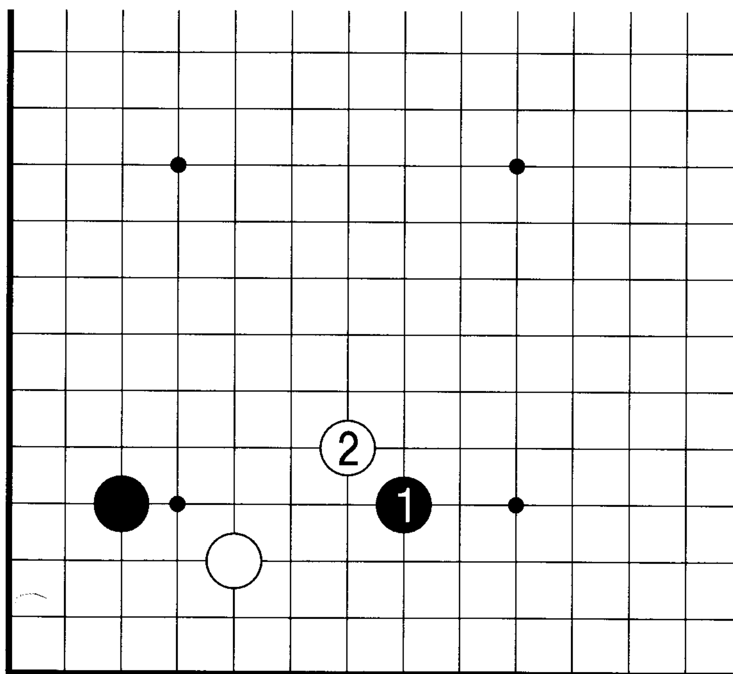
9도

9도(정석)

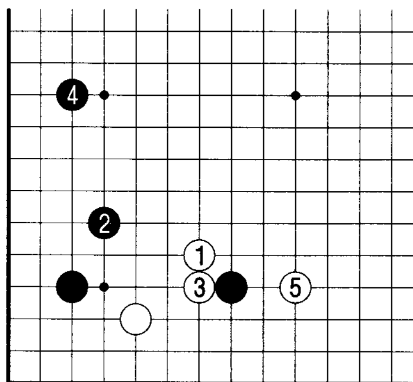
흑1로 끊고 백2로 뻗었을 때 흑은 단수치지 않고 3으로 뻗는 수도 가능하다. 이때는 백4로 날일자하는 것이 행마법으로 흑5로 전개하기까지 정석이 일단락된다.

제 22 형

발전자 행마



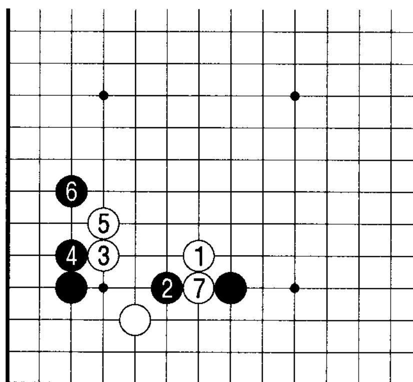
흑1로 협공했을 때 백2로 발전자 행마한 것은 자신의 단점에 연연하지 않고 적극적으로 두고자 할 때 유력한 수단이다. 그럼 백2 이후의 변화를 살펴보기로 한다.



1도

1도(정석)

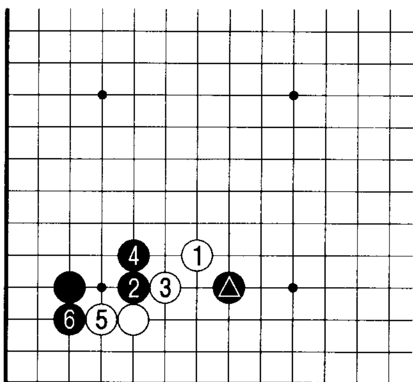
백1 때 가장 알기 쉬운 응수법은 손을 빼서 흑2로 날일자하는 것이다. 계속해서 백3으로 막고 흑4, 백5까지가 기본 정석이다.



2도

2도(흑, 불만)

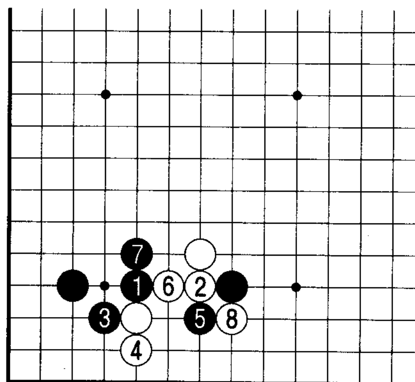
백1로 발전자 행마했을 때 곧장 흑2로 중앙을 가르고 나가는 것은 좋지 않다. 백은 3으로 씌우는 것이 호착으로 흑4·6을 기다려 백7로 뚫으면 흑이 불리하다.



3도

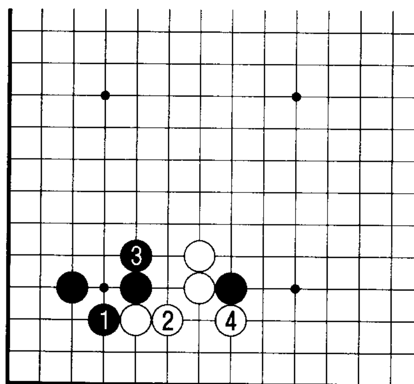
3도(일책)

백1 때 흑은 2로 붙여 백의 응수를 물어보는 수가 재미있는 착상이다. 계속해서 백3으로 젖힌 후 이하 흑6까지 진행된다면 흑● 한점이 급소에 위치하고 있는 만큼 흑이 유리하다.


4도

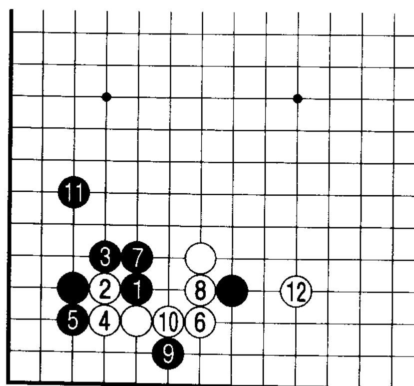
4도(정석)

흑1 때 백은 2로 막는 것이 가장 보편적인 응수법이다. 계속해서 흑3으로 호구치고 백4 이하 8까지가 기본형인데 피차 불만없는 모습이다.


5도

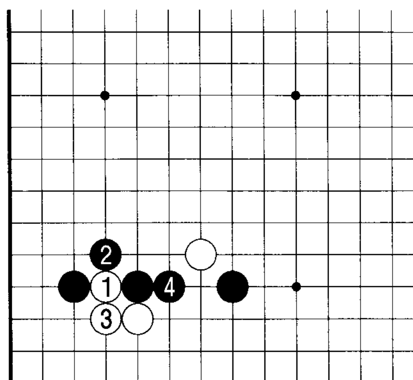
5도(백의 변화)

흑1로 호구쳤을 때 백은 2로 뻗는 수도 고려할 수 있다. 계속해서 흑3으로 형태를 갖추고 백4로 호구치기까지 쌍방 충분히 둘 수 있는 절충이다.


6도

6도(정석)

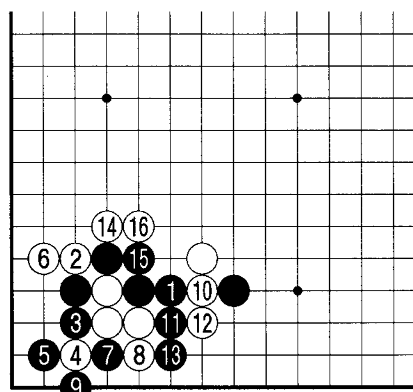
흑1로 붙였을 때 백은 2로 끼우는 수도 가능하다. 계속해서 흑3으로 단수치고 이하 백12까지가 기본형인데 쌍방 호각의 갈림이다.



7도

7도(실리를 중시)

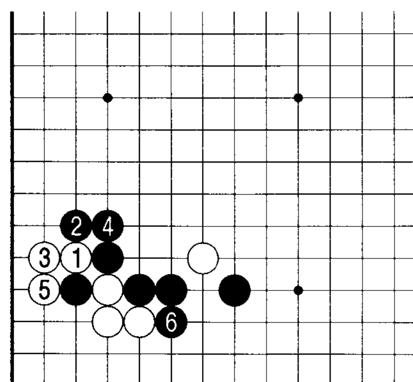
백1로 끼웠을 때 흑2로 단수 친 후 4에 뻗은 것은 귀의 실리를 중시하고자 할 때 유력한 수단이다. 계속해서 ……



8도

8도(정석)

흑1로 뻗으면 백은 2로 끊는 것이 좋은 수이다. 계속해서 흑3으로 막을 수밖에 없을 때 백 4·6·8을 선수한 후 10으로 뚫는 것이 수순이다. 이하 백16까지 세력대 실리의 갈림이 되는데 쌍방 불만없는 기본 정석이다.



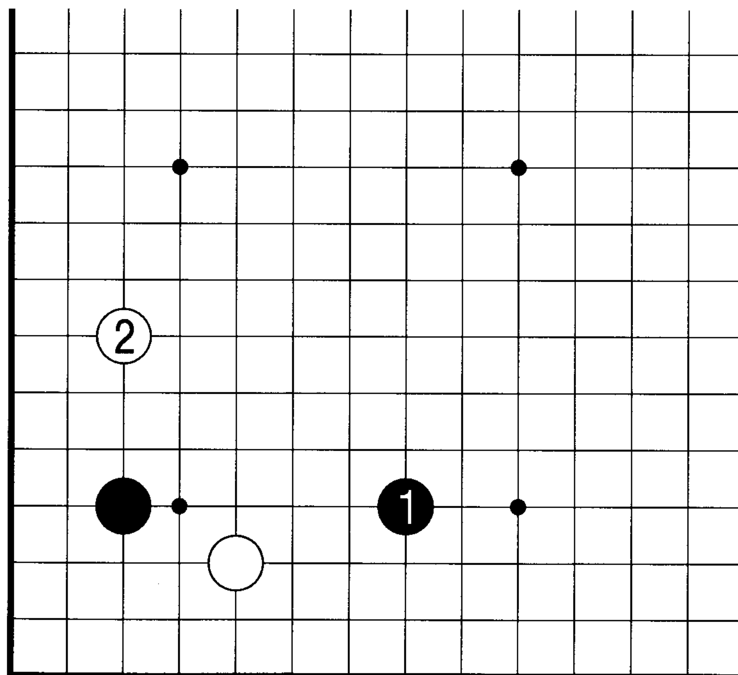
9도

9도(싱겁다)

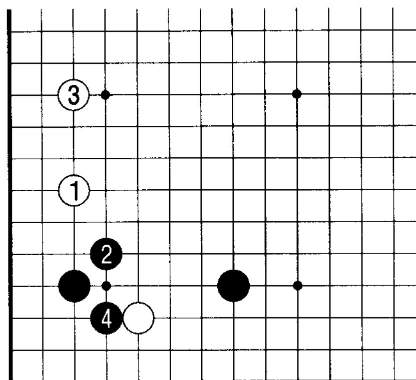
백1로 끊었을 때 흑2로 단수 친 후 4에 잇는 것은 싱거운 수이다. 백은 이하 5까지 선수로 실리를 차지해서 충분하다. 반면에 흑 세력은 단점이 남아 있어 완전하지 않은 모습이다.

제 23 형

역협공



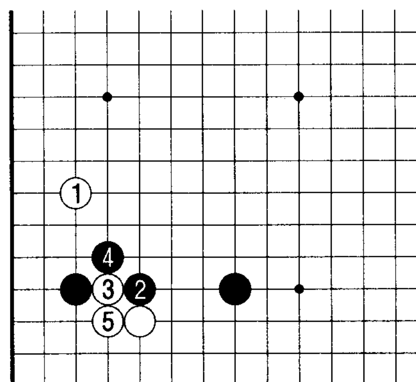
흑1로 협공했을 때 백2로 역협공한 것은 한점을 가볍게 보고 좌변을 중시하겠다는 뜻이다. 그럼 백2 이후의 변화를 검토해 보기로 한다.



1도

1도(정석)

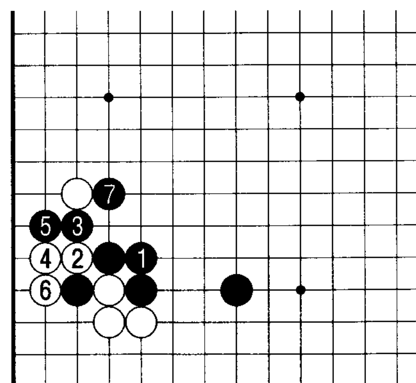
백1로 협공하면 흑2로 마늘모 하는 것이 가장 견실한 응수법이다. 계속해서 백3으로 전개하고 흑4로 마늘모 붙이기까지 가장 기본형에 속한다.



2도

2도(귀를 중시)

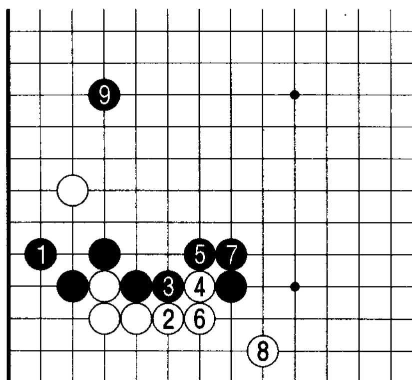
백1 때 흑은 2로 붙이는 수도 가능하다. 이때는 백3·5로 끼워 잇는 것이 행마법이다. 계속해서 흑은 어떻게 약점을 보강할 것인지가 관건이다.



3도

3도(호각)

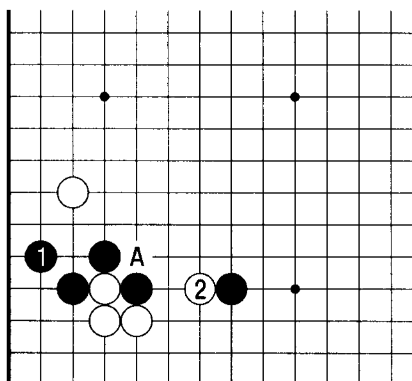
전도에 계속해서 흑은 1로 잇는 것이 가장 보편적이다. 계속해서 백2로 끊고 흑3 이하 7까지가 기본형인데 쌍방 호각의 갈림이다.



4도

4도(흑, 만족)

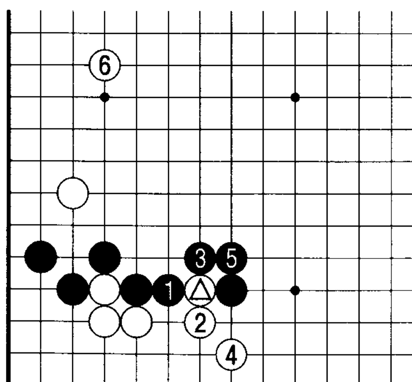
흑이 중앙을 잇지 않고 1로 호구치는 변화이다. 계속해서 백2로 는 후 이하 8까지의 요령으로 안정을 취하는 것은 좋지 않다. 흑은 선수를 취해 9로 협공해서 우세를 장악할 수 있다.



5도

5도(상용의 맥점)

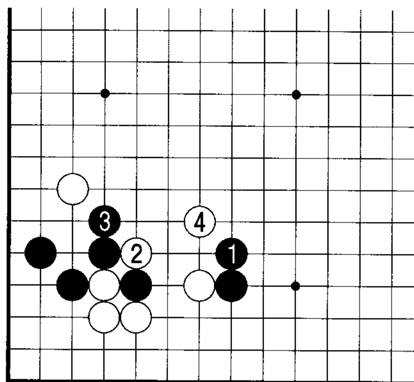
흑1로 호구치면 백은 2로 붙여 행마하는 것이 상용수법이다. 흑은 A의 약점 때문에 다음의 응수가 여의치 않는 모습이다.



6도

6도(백, 충분)

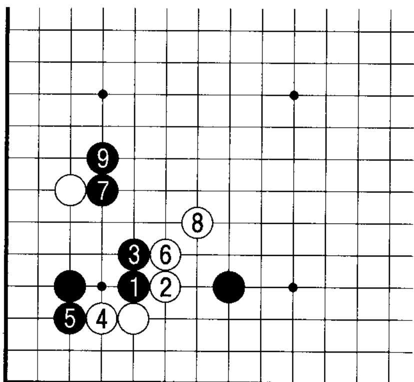
전도에 계속해서 흑1로 치받는다면 백2로 뻗은 후 흑3 때 백4로 마늘모하는 것이 수순이다. 흑5로 잇는 것을 기다려 백6으로 전개하면 4도와는 한수 차이가 난다.



7도

7도(백, 경쾌)

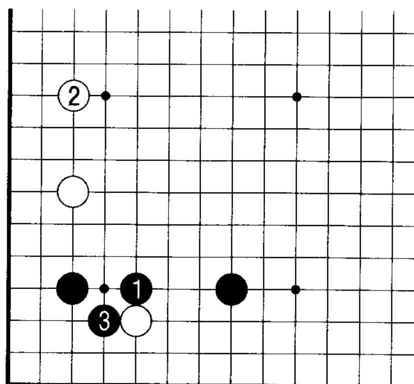
백의 붙임에 대해 흑1로 뻗는다면 백2로 단수치는 것이 호착이다. 계속해서 흑은 3으로 뻗는 정도인데 백4로 한칸 뛰는 자세가 경쾌해서 백이 기분 좋다.



8도

8도(호각)

흑1로 붙였을 때 백은 2로 젖힌 후 4로 밀고 들어가는 수도 성립한다. 계속해서 흑5로 막고 이하 흑9까지가 예상되는 진행인데 쌍방 충분히 둘 수 있는 갈림이다.



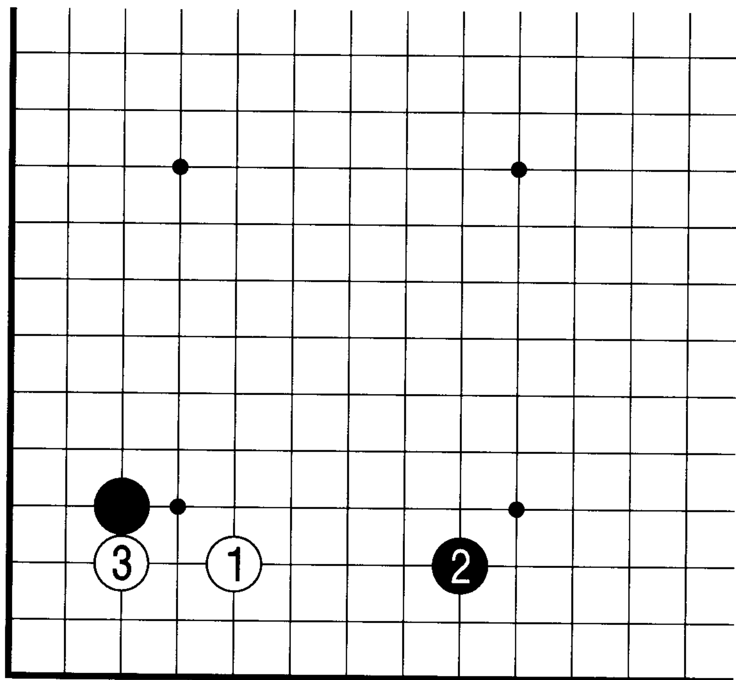
9도

9도(백의 간명책)

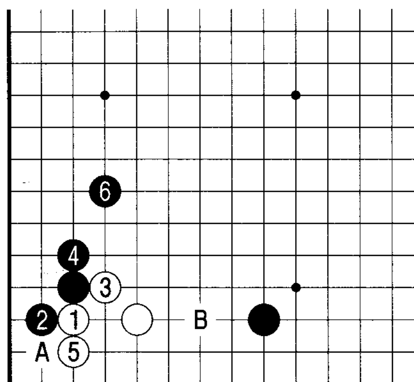
흑1로 붙였을 때 백은 간명하게 2로 두칸 벌리는 수도 가능하다. 그러나 흑3으로 호구치는 자세가 워낙 두터워 부분적으로는 흑이 유리하다.

제 24 형

유연한 세칸협공



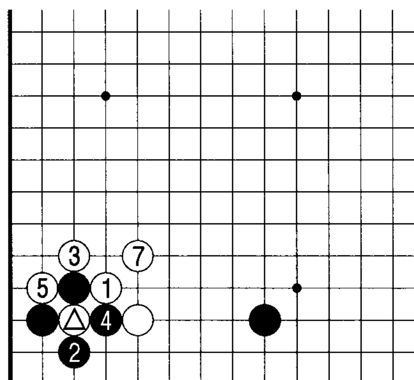
백1로 걸쳤을 때 흑2의 세칸협공은 여러가지 협공 중 가장 유연한 협공수단이다. 계속해서 백3으로 붙인 이후의 변화를 살펴보기로 한다.



1도

1도(정석)

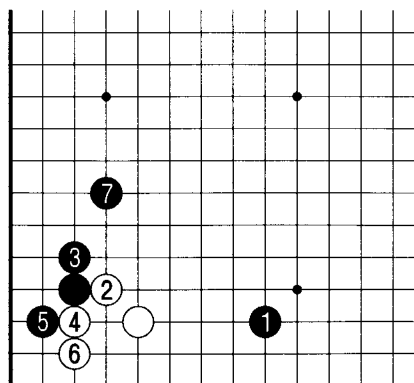
백1로 붙이면 흑은 2로 젖히는 한수이다. 계속해서 백3으로 젖히고 흑4 이하 6까지가 기본 정석이다. 백은 A와 B를 맞보기로 해서 자체로 안정된 모습이다.



2도 ❻ … △

2도(흑, 불만)

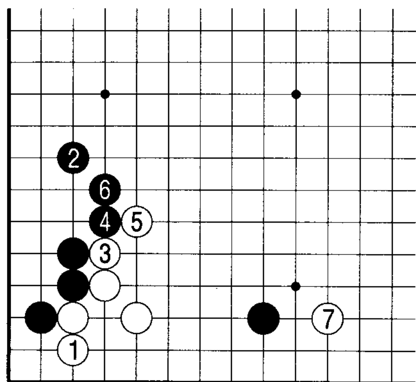
백1로 호구쳤을 때 흑2로 단수치는 것은 좋지 않다. 백은 3으로 되단수친 후 이하 7까지 형태를 갖추는 것이 좋다.



3도

3도(마늘모 붙임)

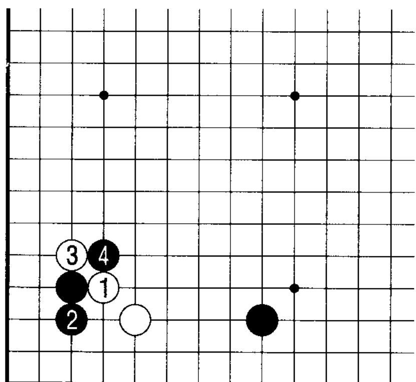
흑1로 협공했을 때 백은 2로 마늘모 붙이는 변화도 가능하다. 계속해서 흑3으로 뻗고 이하 7까지 진행된다면 1도의 기본 정석으로 환원된 모습이다.



4도

4도(흑, 불만)

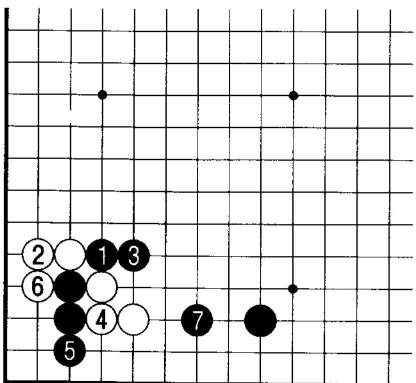
백1로 내려섰을 때 흑2로 두 칸 벌리는 것은 좋지 않다. 백은 3·5를 선수한 후 7로 협공하는 것이 절호의 수순으로 백 호조의 진행이다.



5도

5도(흑의 강수)

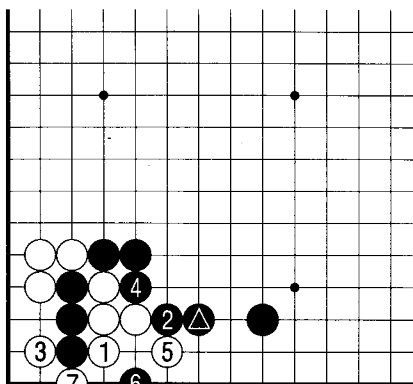
백1 때 흑은 2로 내려서는 것이 강수이다. 계속해서 백3으로 젖힌다면 흑4로 끊는 것이 예정된 수순이다. 계속해서 ……



6도

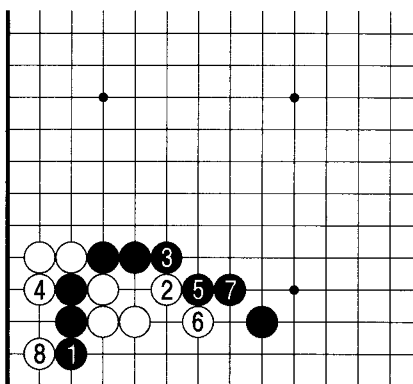
6도(사석전법)

전도에 계속해서 흑1로 끊으면 백은 2로 내려서는 것이 요령이다. 계속해서 흑3으로 뻗고 이하 흑7까지의 진행이 예상되는데 흑으로선 귀를 사석으로 처리하겠다는 뜻이다.


7도

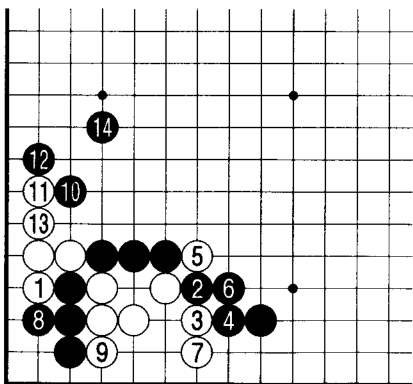
7도(흑, 두텁다)

전도에 계속해서 흑1 때 백1로 막는다면 흑2로 치받는 것이 두터운 수이다. 백3에는 흑4·6으로 처리하는 것이 요령으로 선수로 두터움을 확립한 모습이다.


8도

8도(백, 만족)

흑1로 내려섰을 때 백은 2로 마늘모해서 흑3을 선수로 교환한 후 4로 수를 조일 곳이다. 계속해서 흑5에는 백6으로 호구친 후 8로 붙여 백이 유리한 갈림이다.

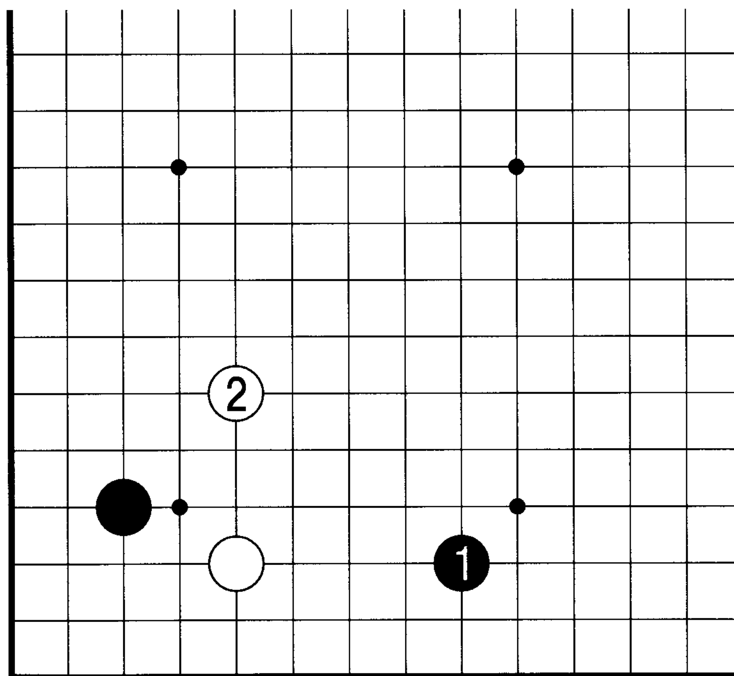

9도

9도(정석)

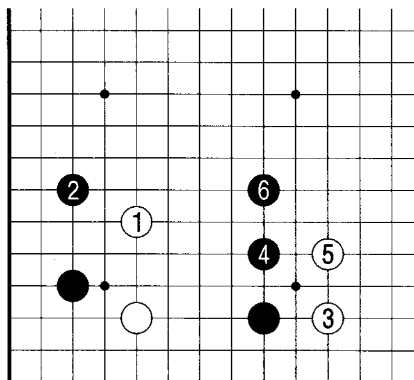
전도의 수순 중 백1로 수를 조이고 흑2, 백3 때 흑은 강력하게 4로 막는 것이 좋다. 계속해서 백은 5를 선수한 후 7로 뻗게 되는데 이하 흑14까지가 기본 정석이다.

제 25 형

공격적인 두칸뜀



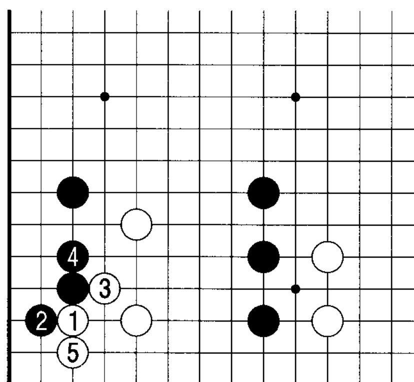
흑1로 협공했을 때 백2로 두칸 뛴 것은 이곳을 강화시킨 후 하변의 흑 한점을 공격하겠다는 뜻이다. 그럼 백2 이후의 변화를 살펴보기로 한다.



1도

1도(정석)

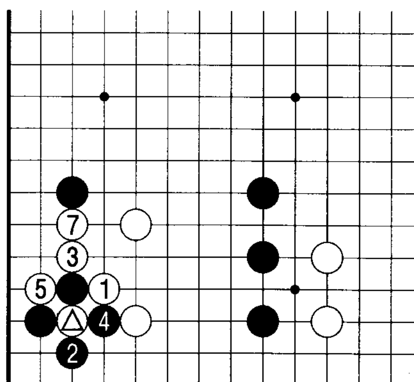
백1 때 흑2로 받으면 가장 간명하다. 계속해서 백3으로 협공하고 흑4 이하 6까지 중앙전이 되는데 피차 험난한 여행이 예상된다.



2도

2도(후속수단)

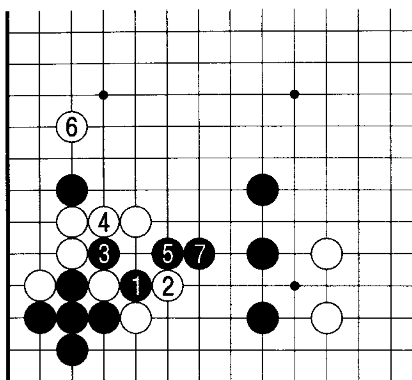
전도 이후 백은 1로 붙여 수습하는 것이 요령이다. 흑2에는 백3으로 호구치는 것이 상용수법으로 흑4로 받는다면 백5로 뻗어 손쉽게 안정할 수 있다.



3도 ❻ … △

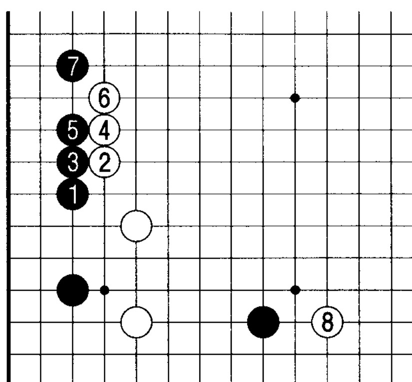
3도(흑의 반발)

백1로 호구치면 흑은 기세상 2로 단수쳐서 반발하고 싶은 곳이다. 계속해서 백은 3·5로 단수친 후 7로 치받아서 형태를 정비하게 되는데 ……


4도

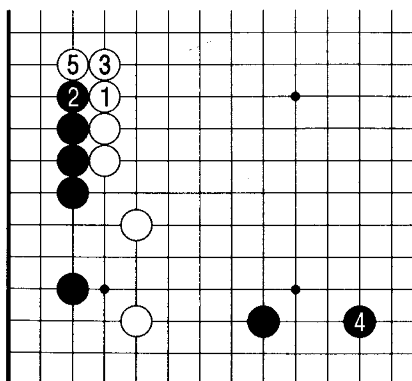
4도(호각)

전도에 계속해서 흑은 1로 끊는 것이 요령이다. 백은 2로 단수친 후 4에 잇게 되는데 흑5 이하 백6, 흑7까지가 기본 절충이다. 이 결과는 쌍방 불만없는 호각의 갈림이다.


5도

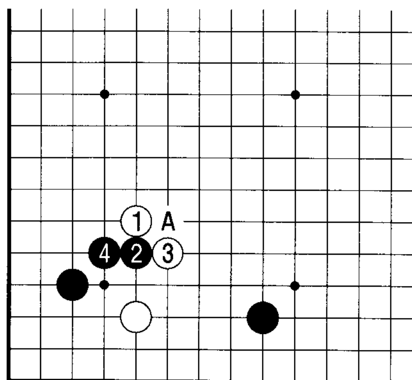
5도(공격적인 씨움)

흑1로 두칸 벌렸을 때 백은 2로 씌우는 수도 가능하다. 계속해서 흑3으로 받고 이하 흑7까지 진행된 후 백8로 협공하게 되는데 쌍방 충분히 둘 수 있는 형태이다.


6도

6도(흑의 변화)

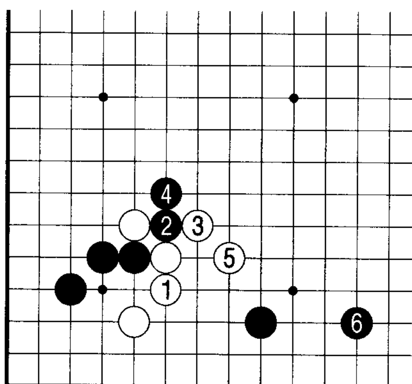
백1로 뻗었을 때 흑은 2로 민 후 백3 때 흑4로 손을 돌리는 수도 가능하다. 백5로 막히는 것이 두텁지만 흑은 선수를 취할 수 있는 만큼 충분히 둘 수 있다.



7도

7도(붙여 뻗음)

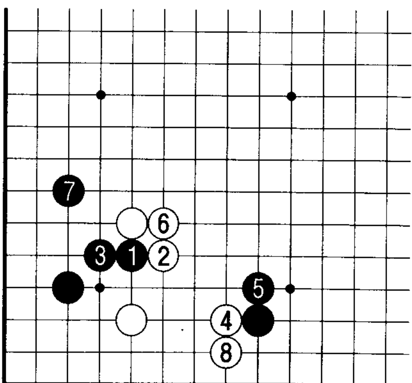
백1 때 흑은 2로 붙여 백의 엷음을 추궁할 수도 있다. 계속해서 백3으로 젖히고 흑4로 이은 것까지는 필연인데 백으로선 A의 약점을 어떻게 보강할 것인지가 관건이다.



8도

8도(백, 불만)

전도에 계속해서 백1로 뻗는 것은 찬성할 수 없는 수이다. 계속해서 흑2로 끊고 이하 6까지 진행되면 흑이 양쪽을 모두 처리한 모습이다.



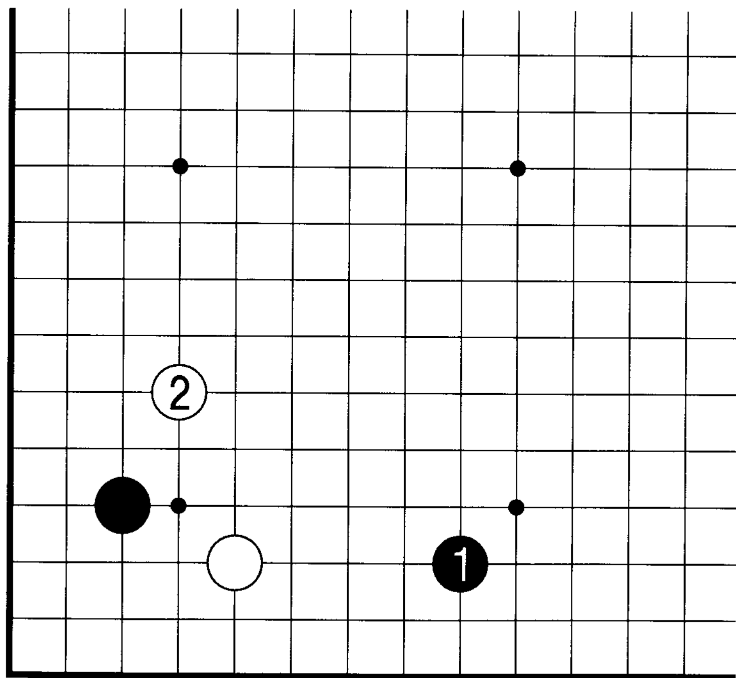
9도

9도(붙임이 맥점)

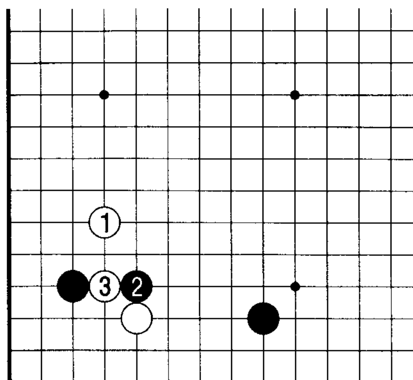
흑1로 붙이고 백2, 흑3까지 진행되었을 때 백은 4로 붙이는 것이 맥점이다. 계속해서 흑은 5로 뻗는 정도인데 백6으로 잇고 8로 내려서면 흑백 충분히 둘 수 있는 갈림이다.

제 26 형

대사싸움

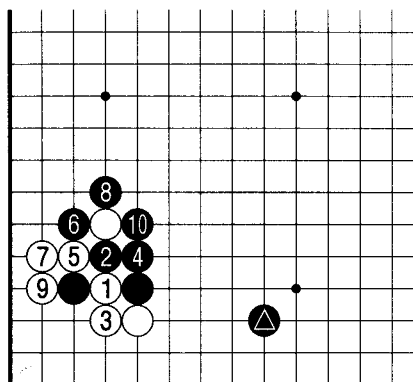


흑1로 협공했을 때 백2의 눈목자 씌움은 가장 난해한 정석의 출발점이다. 그럼 백2 이후의 변화를 검토해 보기로 한다.


1도

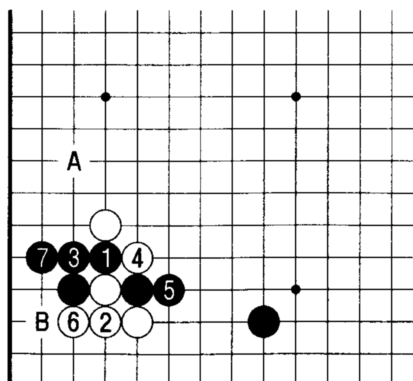
1도(당연한 끼움)

백1로 씌우면 흑은 당연히 2로 붙일 곳이다. 계속해서 백도 3으로 끼워 흑의 약점을 노리게 되는데 다음의 행마가 어렵다. 계속해서 ……


2도

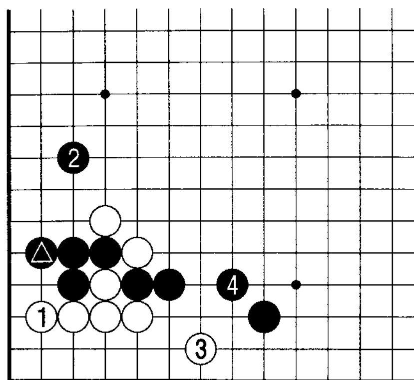
2도(백, 충분)

전도에 계속해서 흑2로 단수친 후 4에 이은 것은 간명을 기한 것인데 이 경우 찬성할 수 없는 수이다. 이하 흑10까지가 기본형인데 흑●가 이상한 곳에 위치하고 있는 만큼 이 결과는 백이 유리하다.


3도

3도(빈삼각의 묘수)

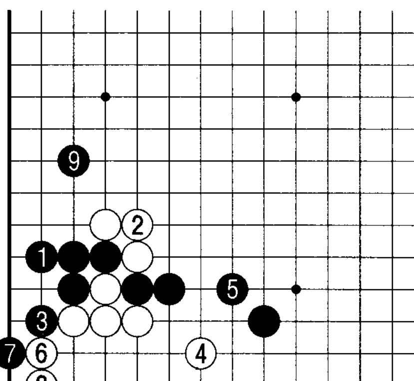
흑1로 단수친 이상 백은 3으로 이을 곳이다. 계속해서 백은 4로 단수친 후 6으로 막게 되는데 흑7의 빈삼각이 A와 B를 맞보기로 하는 묘수이다. 계속해서 ……



4도

4도(호각의 갈림)

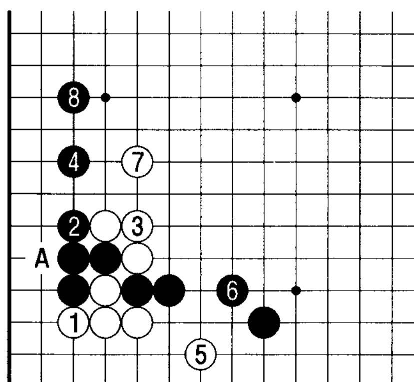
전도에 계속해서 흑●로 내려서면 백1로 내려서서 안정을 취하는 것이 가장 알기 쉽다. 계속해서 흑2로 진출하고 백3, 흑4까지 세력대 실리의 갈림이 되는데 쌍방 호각의 갈림이다.



5도

5도(백의 변화)

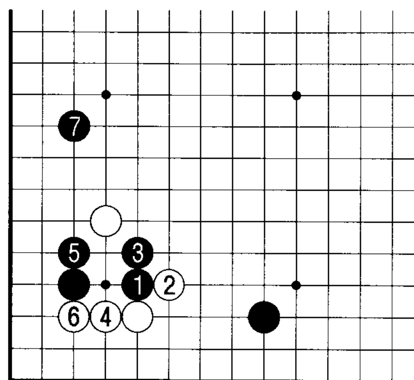
흑1 때 백2로 이은 것은 주변이 강할 때 고려할 수 있는 수이다. 계속해서 흑3으로 젖히고 이하 9까지가 예상되는 진행인데 중앙전이 관건이다.



6도

6도(정석)

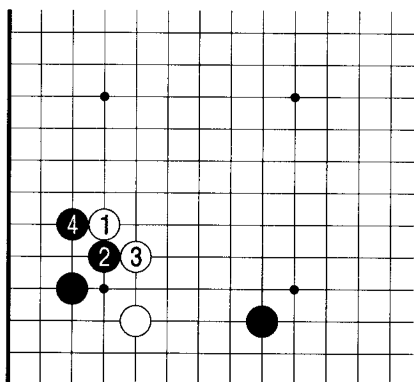
백1로 막았을 때 흑A로는 단순히 2로 미는 수도 가능하다. 계속해서 백3으로 잇고 이하 흑8까지가 예상되는 진행인데 쌍방 충분히 둘 수 있는 기본 정석이다.



7도

7도(간명한 진행)

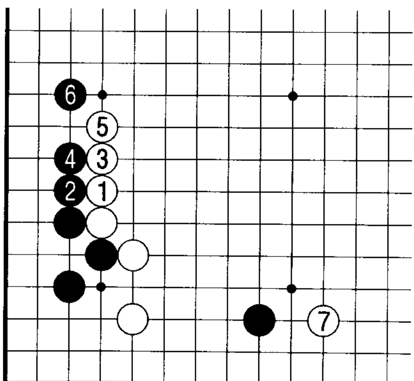
흑1로 붙였을 때 백2로 젖히면 가장 알기 쉽다. 계속해서 흑3으로 뻗고 이하 7까지가 예상되는 진행인데 쌍방 충분히 둘 수 있는 진행이다.



8도

8도(간명책)

백1로 씌웠을 때 흑2로 마늘모 붙인 후 4에 호구친 것은 복잡한 변화를 피해 알기 쉽게 두고자 할 때 유력한 수단이다. 계속해서 ……



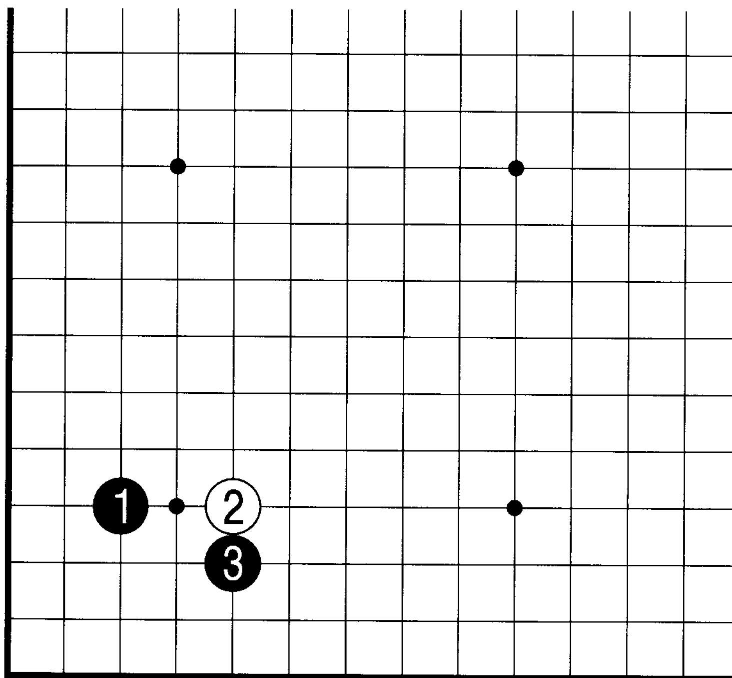
9도

9도(호각)

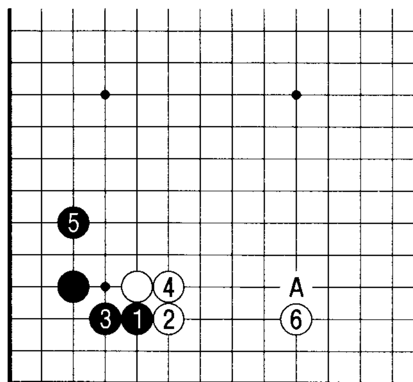
전도에 계속해서 백은 1로 뻗은 후 이하 흑6까지 선수로 세력을 쌓는 것이 요령이다. 선수를 취해 백7로 공격하게 되는데 흑백 충분히 둘 수 있는 진행이다.

제 27 형

한칸 높은 걸침



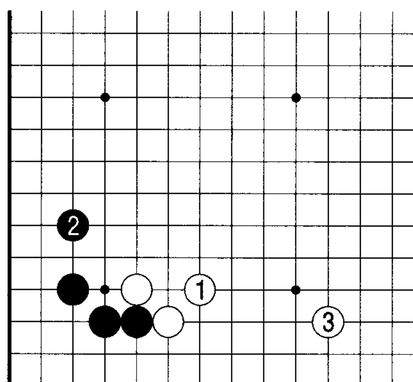
흑1 때 백2의 한칸 높은 걸침은 실리에 약한 반면에 속도를 중시하고자 할 때 유력한 수단이다. 흑3은 실리를 중시하는 붙임. 그럼 흑3 이후의 변화를 살펴본다.



1도

1도(기본 정석)

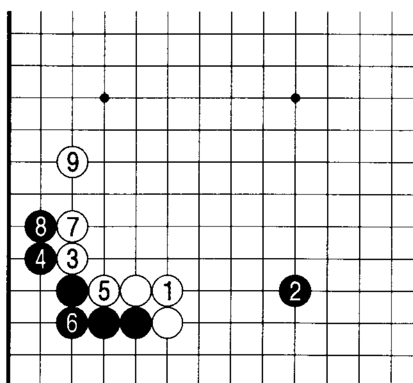
흑1로 붙이면 백2로 젖히는 것은 가장 상식적인 수이다. 계속해서 흑3으로 늘고 백4 이하 6까지가 기본 정석이다. 백6으로는 A도 가능하다.



2도

2도(기본 정석)

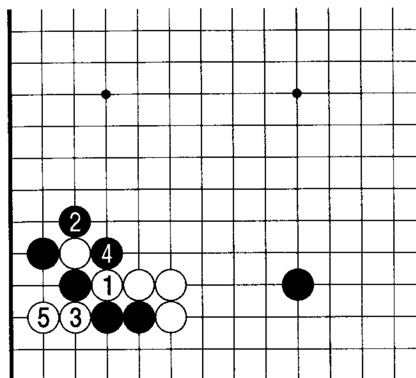
백은 단순히 잇지 않고 1로 호구쳐서 잇는 수도 가능하다. 계속해서 흑2로 받고 백3으로 벌리기까지 기본 정석인데 백으로선 변으로 한줄 더 진출한 모습이다.



3도

3도(백, 두터움)

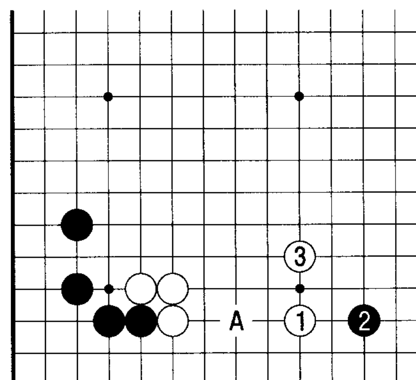
백1로 이엇을 때 흑2로 협공하는 것은 특별한 경우가 아니면 대부분 악수일 가능성이 높다. 이때는 백3으로 붙이는 것이 호착으로 이하 백9까지 두터움을 쌓아서 충분하다.



4도

4도(백, 만족)

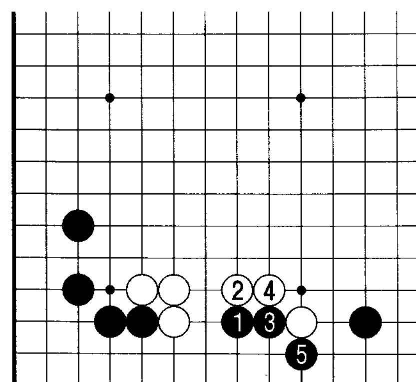
전도의 수순 중 백1로 두었을 때 흑2로 단수치는 변화이다. 이때는 백3으로 끊은 후 5에 뻗는 것이 요령으로 귀의 실리가 커서 백이 유리하다.



5도

5도(약점을 보강)

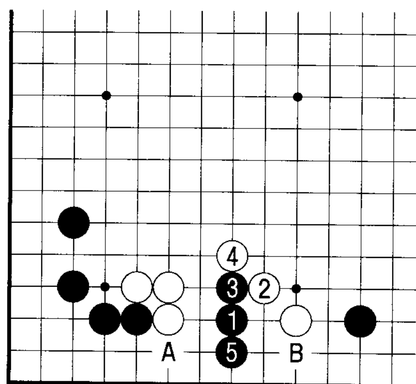
백1로 벌리면 흑2로 다가서는 것이 A의 침입을 노려 호점으로 작용한다. 백3으로 한칸 뛴 것은 A의 약점을 효율적으로 방비하는 요령이다.



6도

6도(통렬한 침입)

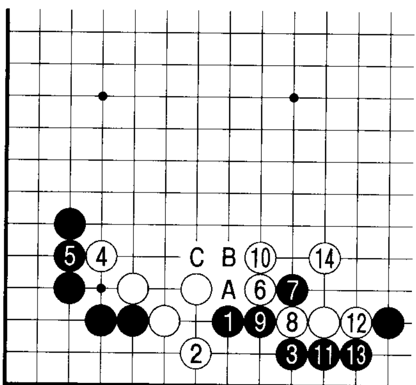
백이 약점을 보강하지 않고 다른 곳에 손을 돌리면 흑1로 침입하는 것이 호점이 된다. 계속해서 백2로 막고 흑3 이하 5까지가 기본형인데 백을 미생마로 만들 수 있다.



7도

7도(백, 무리)

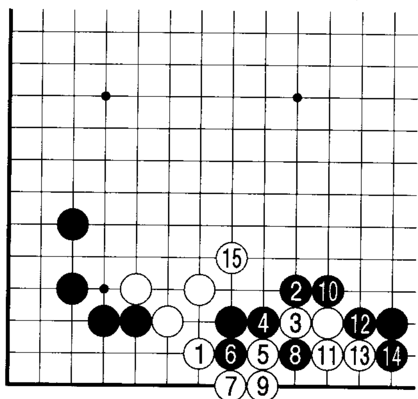
흑1로 침입했을 때 백이 전도처럼 처리하지 않고 2로 마늘모해서 잡으러 가는 것은 무리수이다. 흑은 3으로 밀어 백4와 교환시킨 후 5에 내려서는 것이 호착이다. 계속해서 A와 B를 맞보기로 노리면 백이 곤란한 형태이다.



8도

8도(침입의 급소)

2도의 정석 이후에는 흑1로 침입하는 것이 급소점이다. 계속해서 백2로 마늘모해서 넘는 것을 방해한 것은 절대점이며 이하 백14까지가 기본 정석이다. 수순 중 백4, 흑5를 생략하면 백14 이후 흑A, 백B, 흑C로 끊는 수가 남는다.



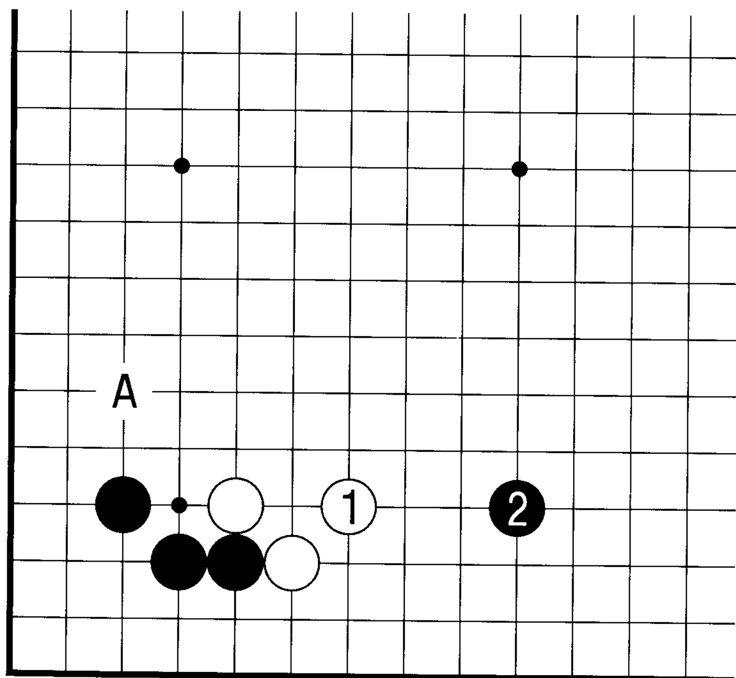
9도

9도(중앙을 중시)

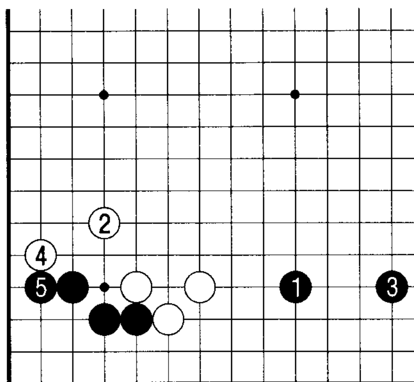
백1로 마늘모했을 때 흑은 중앙을 중시하여 2로 날일자해서 두는 수도 가능하다. 계속해서 백은 3으로 치받은 후 5에 넘게 되는데 이하 백15까지가 기본 정석이다.

제 28 형

급격한 협공

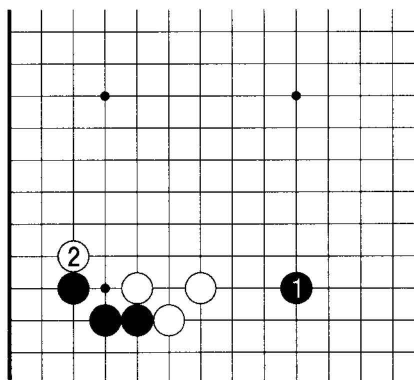


백1로 호구쳤을 때 흑A로 한칸 뛰어 귀를 지키면 가장 알기 쉽다. 흑2로 협공한 것은 변을 중시한 적극전법. 그럼 흑2 이후의 변화를 살펴보기로 한다.


1도

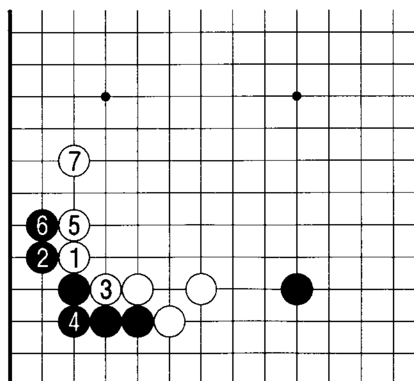
1도(정석)

흑1로 협공하면 백은 2로 날일자하는 것이 행마법이다. 계속해서 흑3으로 전개하고 백4, 흑5까지가 기본 정석이다.


2도

2도(강력한 붙임)

흑1로 협공했을 때 백2로 붙이는 수는 상대의 약점을 이용해서 형태를 정비하겠다는 뜻인데 다소 모험이 뒤따른다. 계속해서 ……


3도

3도(백, 만족)

백1로 붙였을 때 흑2로 응수해 준다면 백3으로 치받아 백으로선 대만족이다. 계속해서 흑4로 잇고 이하 백7까지가 예상되는 진행인데 백이 두터운 결말이다.

4도

4도(흑의 반발)

백1로 붙이면 흑은 2·4로 절단한 후 6으로 뻗는 것이 강력한 반발수단이다. 계속해서 백7로 내려서고 이하 13까지 복잡한 전투가 벌어지는 것은 필연인데 ……

5도

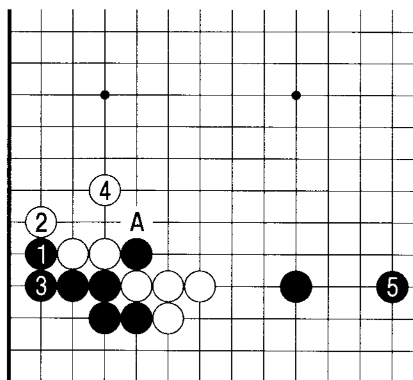
5도(난해한 진행)

전도에 계속해서 흑1로 어깨짚는 것이 흑으로선 적절한 행마법이다. 계속해서 백2로 밀고 이하 8까지가 예상되는 수순인데 쌍방 앞이 어려운 난해한 진행이다.

6도

6도(백, 만족)

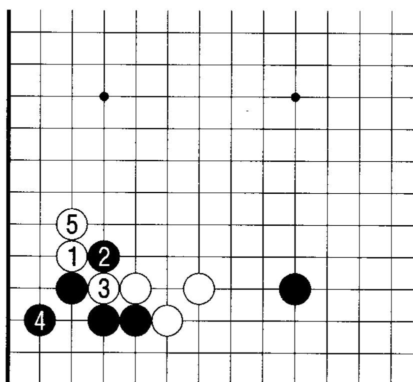
흑1, 백2 때 흑3·5로 젖혀 이은 것은 간명을 기한 것이다. 백4로 젖힌 후 6으로 단수친다면 흑7로 끊어 9까지 실리를 차지하는 것이 요령이다. 그러나 이 결과는 흑● 한점이 약해져서 백이 약간 유리하다.



7도

7도(백, 불만)

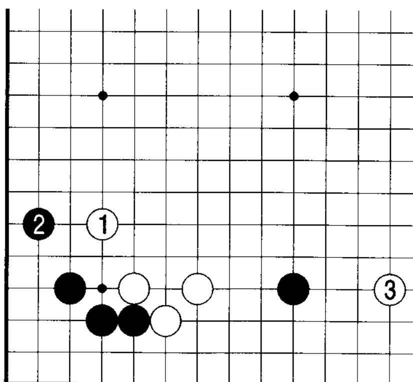
흑1·3으로 젖혀 이엇을 때 전도처럼 백A로 단수치지 않고 백4로 한칸 뛰는 것은 좋지 않다. 흑5로 전개하고 나면 이 결과는 흑이 유리하다.



8도

8도(흑, 불리한 싸움)

백1로 붙였을 때 흑2로 붙여 절단하는 것은 의문이다. 백3으로 끊으면 흑은 4로 보강할 수밖에 없는데 백5까지 흑이 불리한 싸움이다.



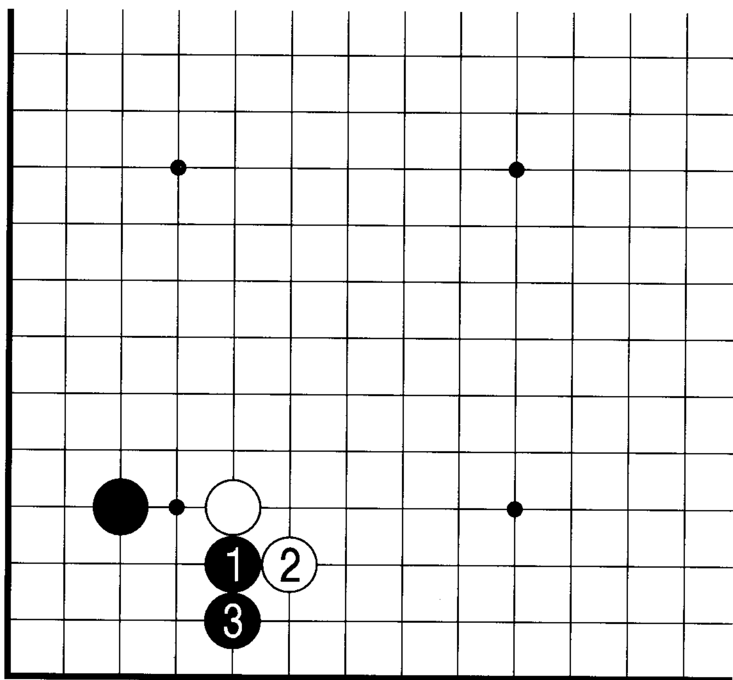
9도

9도(백, 활발)

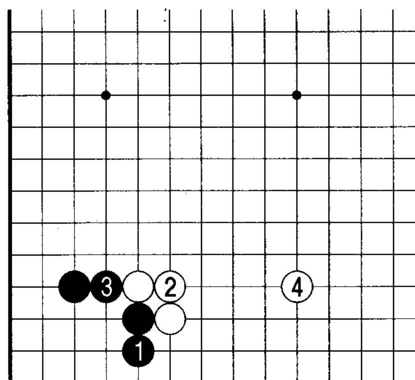
백1로 날일자했을 때 흑2로 귀를 받는 것은 너무 실리를 밝힌 수이다. 백은 선수를 취해 3으로 협공해서 대세의 주도권을 장악할 수 있다.

제 29 형

실리를 중시

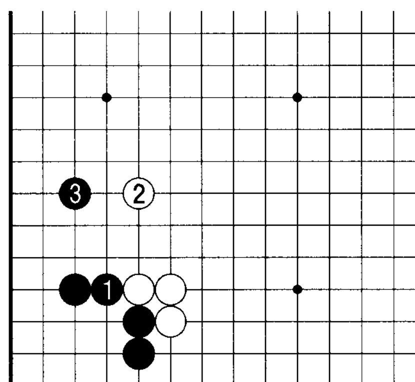


흑1로 붙이고 백2로 젖혔을 때 흑3으로 내려선 것은 극단적인 실리지향의 수이다. 그럼 흑3 이후의 변화를 검토해 보기로 한다.


1도

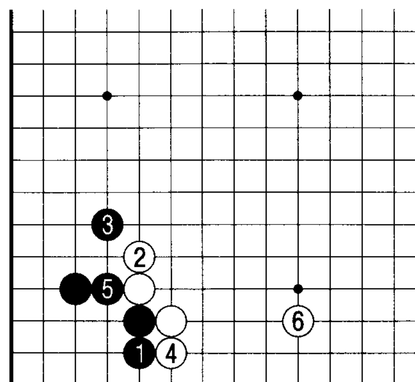
1도(정석)

흑1로 내려서면 백2로 잇는 것이 가장 보편적인 응수법이다. 계속해서 흑3으로 치받고 백4로 전개하기까지 쌍방 호각의 갈림이다.


2도

2도(중앙을 중시)

흑1로 치받았을 때 백은 변으로 전개하지 않고 2로 두칸 뛰는 수도 고려할 수 있다. 백2는 중앙을 중시한 수로 흑3으로 받기까지 이 역시 기본 정석에 속한다.


3도

3도(백, 충분)

흑1로 내려섰을 때 백은 2로 뻗는 수도 성립한다. 계속해서 흑은 3으로 받는 정도인데 백4, 흑5를 선수한 후 6으로 전개해서 백으로선 충분한 갈림이다.

4도

4도(호각의 갈림)

백1 때 전도의 진행이 싫다면 흑은 2로 치받은 후 4에 꼬부리는 것이 좋다. 백5로 뻗기까지 형태가 일단락된 모습인데 쌍방 호각의 갈림이다.

5도

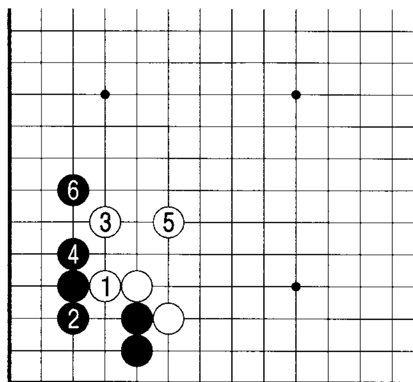
5도(백, 충분)

백은 1로 호구치는 수도 가능하다. 계속해서 흑2로 치받고 백3 이하 7까지의 진행이 예상되는데 전형적인 세력대 실리의 갈림이다.

6도

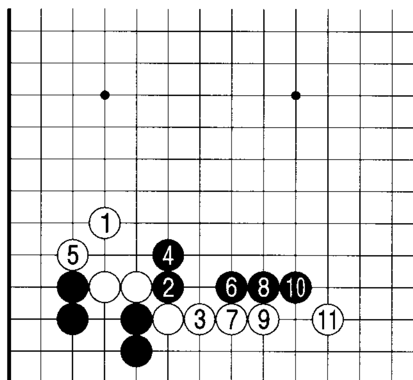
6도(흑, 호조)

백1로 치받는 것은 형태에 얽매인 수이다. 흑은 2로 내려서는 것이 호착으로 백3이라면 흑4로 날일자해서 흑이 유리한 갈림이다.


7도

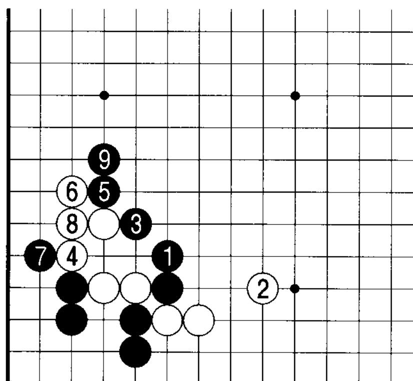
7도(흑, 충분)

백1, 흑2 때 백은 3으로 한칸 뛰는 것이 행마법이다. 계속해서 흑4로 호구자리 급소를 차지하고 백5, 흑6까지 일단락인데 흑의 실리가 돋보이는 결말이다.


8도

8도(강력한 절단)

흑은 주변이 강할 경우 백1 때 2로 끊는 강수도 성립한다. 계속해서 백3으로 뻗는다면 흑도 4로 뻗는 것이 요령으로 이하 백11까지 흑으로선 전혀 불리할 것이 없는 싸움이다.

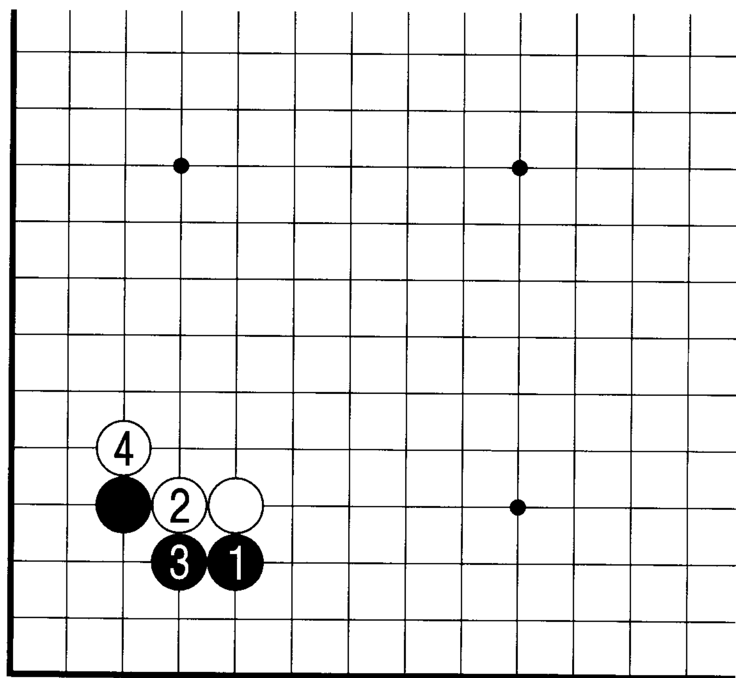

9도

9도(백, 곤란)

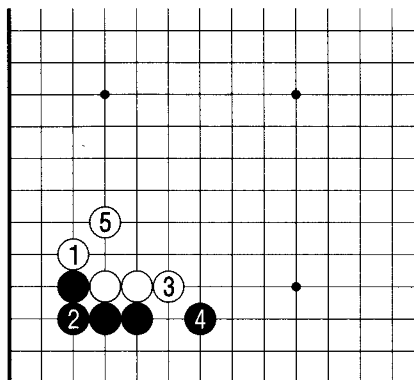
흑1로 뻗었을 때 백이 전도의 수순을 따르지 않고 2로 날일자하는 것은 좋지 않다. 흑은 3으로 마늘모 붙이는 것이 형태상의 급소로 백4를 기다려 이하 흑9까지 공략하면 백이 곤란한 모습이다.

제 30 형

변을 중시



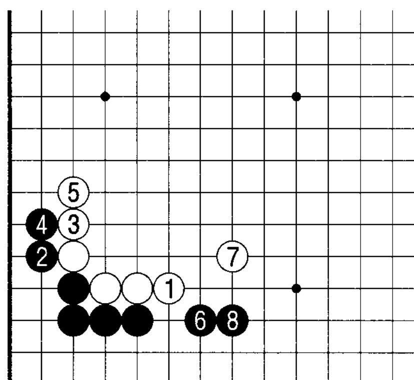
흑1로 붙였을 때 백2로 치받은 후 4에 젖힌 수는 변을 중시하겠다는 뜻이다. 그럼 백4 이후의 변화를 살펴보기로 한다.



1도

1도(정석)

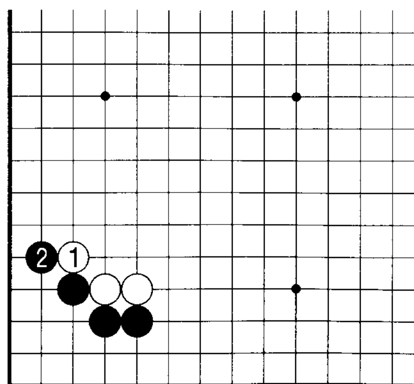
백1로 젖히면 흑2로 잇는 것이 가장 알기 쉽다. 계속해서 백3으로 뻗고 흑4, 백5까지가 기본 정석이다.



2도

2도(흑의 변화)

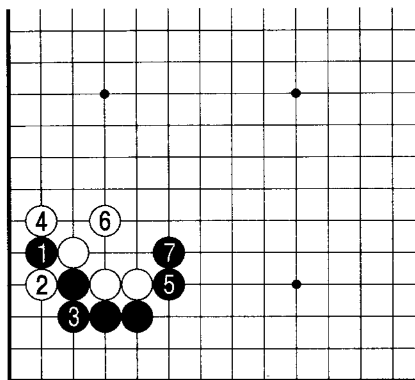
백1로 뻗었을 때 흑은 2·4를 선수한 후 6으로 한칸 뛰는 수도 가능하다. 백은 이하 7까지 선수로 세력을 쌓는 정도인데 피차 둘 만한 갈림이다.



3도

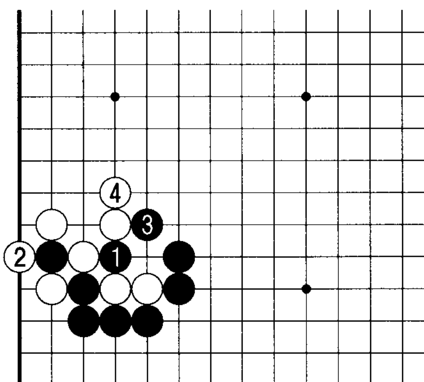
3도(이단젖힘)

백1로 젖혔을 때 흑2로 이단젖힌 것은 한점을 사석으로 삼아 형태를 정비하고자 할 때 유력한 수단이다. 계속해서 ……


4도

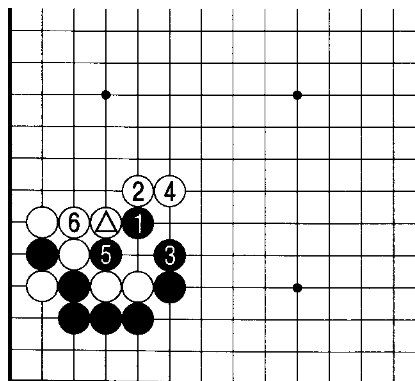
4도(정석)

전도 이후 흑1에는 백2·4로 단수쳐서 흑 한점을 잡는 것이 요령이다. 흑은 5로 두점머리를 두들기게 되는데 백6, 흑7까지가 기본 정석이다.


5도

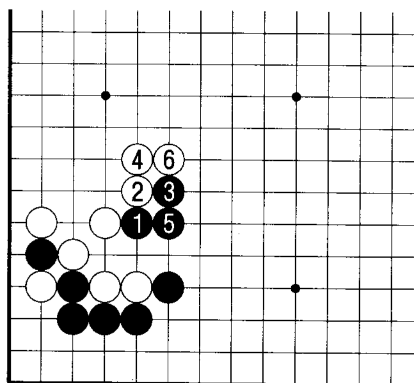
5도(후속수단)

전도 이후 흑은 기회를 봐서 1로 먹여치는 것이 후속수단이다. 백은 2로 따내게 되는데 흑3, 백4까지가 기본 정석이다.


6도

6도(백, 호조)

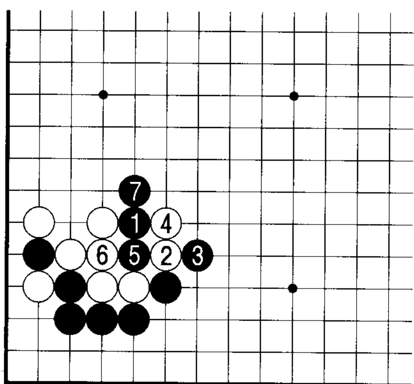
백Ⓐ로 호구쳤을 때 곧장 흑1로 붙이는 것은 의문이다. 이때는 백2로 젖히는 것이 요령으로 흑3 때 백4로 뻗는 것이 연관된 수순이다. 흑5에는 백6으로 이어서 백 모양이 활발하다.



7도

7도(백, 충분)

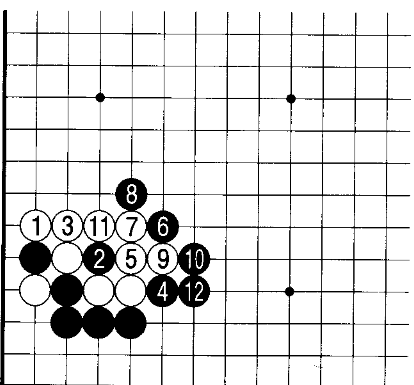
흑1, 백2 때 흑3으로 되젖힌다면 백4로 뻗는 것이 침착한 호착이다. 계속해서 흑은 5에 잇는 정도인데 백6으로 꼬부리는 자세가 두터워서 백이 유리하다.



8도

8도(백, 곤란)

흑1로 붙였을 때 백2로 젖히는 수는 형태에 얽매인 속수이다. 흑은 3으로 젖히는 것이 좋은 수로 백4에는 이하 흑7까지 처리해서 백이 곤란한 모습이다.



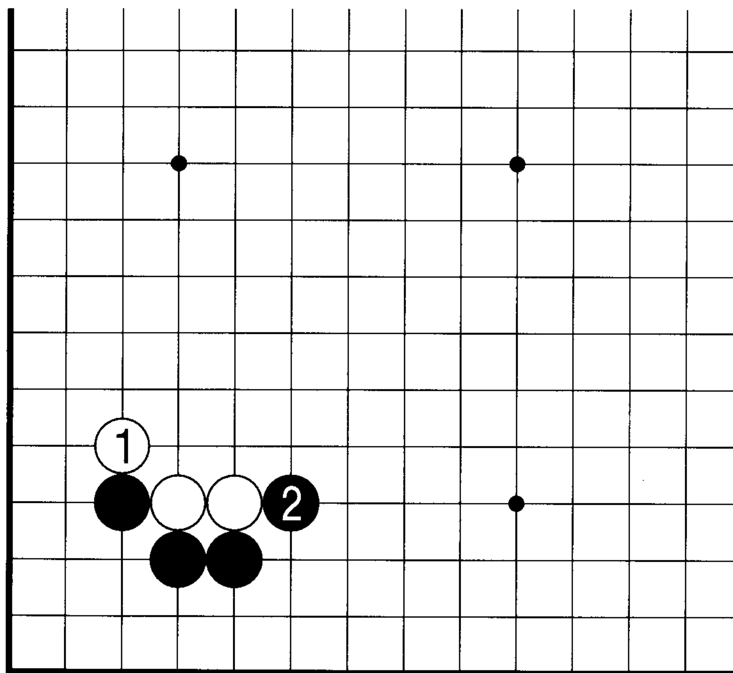
9도

9도(정석)

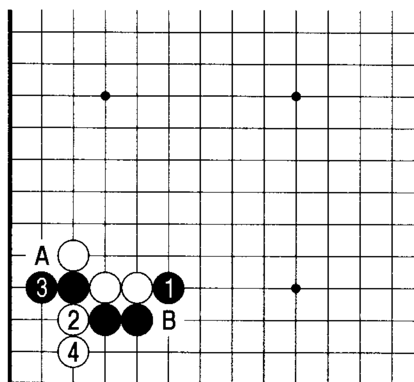
백1로 단수쳤을 때 흑은 곧장 2로 끊는 수도 성립한다. 백3으로 잇는 것을 기다려 이하 흑12까지 한점을 사석으로 삼아 세력을 쌓겠다는 것이 흑의 작전이다. 이 결과는 쌍방 호각의 갈림이다.

제 31 형

작은 눈사태정석



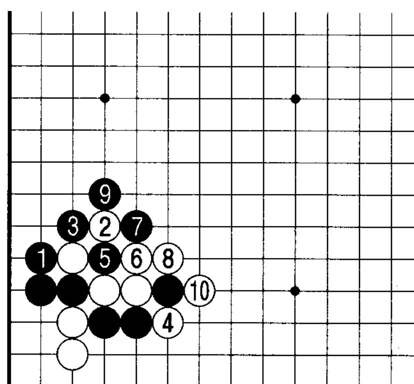
백1로 젖혔을 때 흑2로 두점머리를 두드리는 형태는 일명 작은 눈사태정석으로 불려지고 있다. 그럼 흑2 이후의 변화를 알아보기로 한다.



1도

1도(좋은 수순)

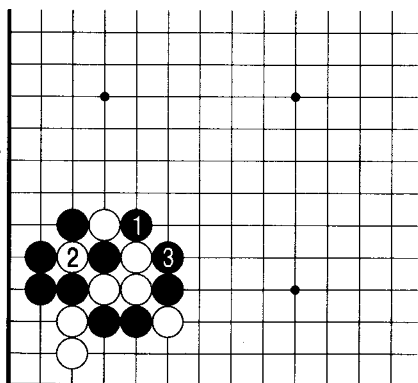
흑1로 젖히면 백은 2로 단수친 후 4에 뻗는 것이 좋은 수순이다. 이후 백은 A와 B를 맞보기로 하고 있다. 계속해서 ……



2도

2도(기본 정석)

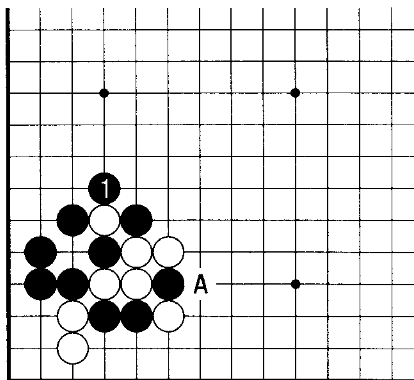
전도 이후 흑은 1로 미는 것이 요령이다. 계속해서 백2로 호구치고 이하 백10까지의 진행이 되는데 피차 불만없는 기본 정석이다.



3도

3도(백, 죽음)

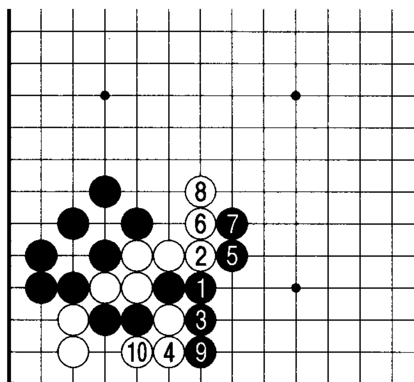
전도의 수순 중 흑1로 단수쳤을 때 백2로 따내는 수는 없다. 흑3으로 단수치면 백은 몰아떨구기의 형태가 되어 더이상 저항이 불가능한 모습이다.



4도

4도(백, 손뺌)

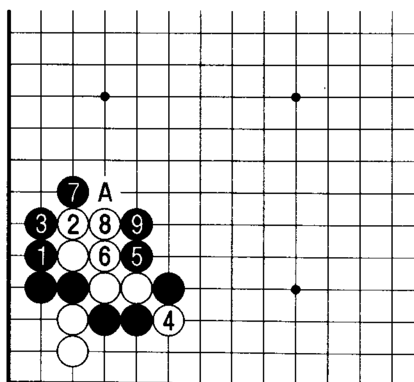
흑1로 따냈을 때 백은 A에 따내지 않고 다른 큰 곳에 손을 돌리는 수도 가능하다. 그러나 특별한 경우가 아니면 백은 A로 따내는 것이 두텁다.



5도

5도(흑의 노림)

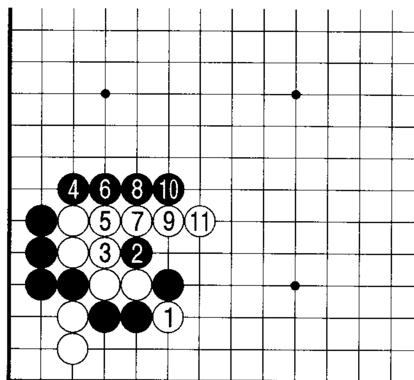
전도 이후 흑은 1로 움직이는 수가 성립한다. 계속해서 백2로 막고 흑3 이하 백10까지가 기본형인데 흑으로선 백의 약점을 이용해서 하변에서 모양을 갖춘 모습이다.



6도

6도(축과 연관)

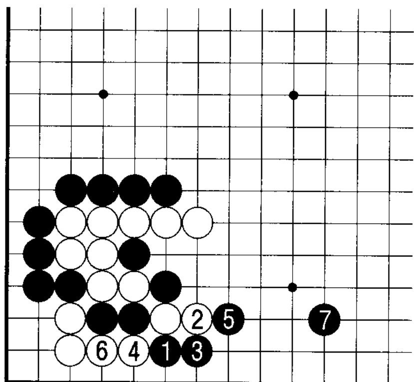
정석 수순 중 흑1로 밀었을 때 백2로 뻗는 수는 축이 유리할 때 고려할 수 있는 수단이다. 계속해서 흑3으로 밀고 이하 백8까지 진행된 이후 흑9로 단수쳤을 때 A의 축 성립여부가 관건이다.



7도

7도(사석전법)

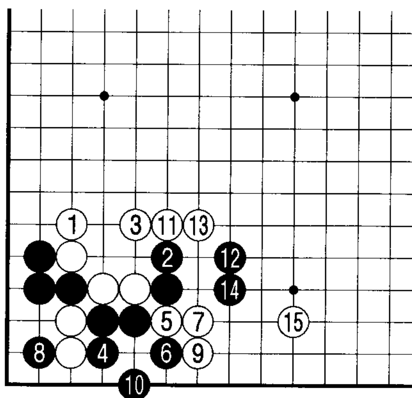
백1로 끊었을 때 흑은 축과 상관없이 2로 단수친 후 이하 백11까지 사석처리하는 것도 가능하다. 얼핏 백에게 허용한 실리가 큰 것같지만 흑에겐 노림수가 남아 있다.



8도

8도(흑의 노림수)

흑의 노림수란 흑1로 단수쳐서 움직이는 수를 말한다. 계속해서 백2로 뻗고 흑3으로 밀면 백은 4로 단수칠 수밖에 없는데 흑5를 선수한 후 7로 전개해서 안정이 가능한 모습이다.



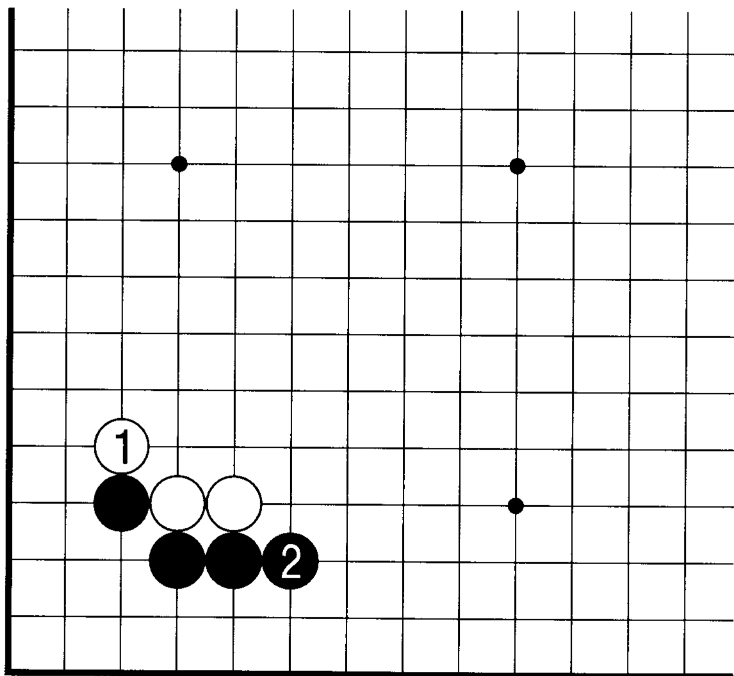
9도

9도(전투)

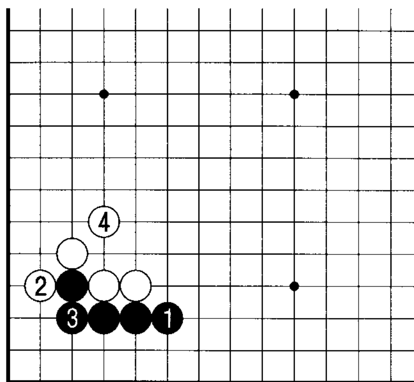
백1로 뻗었을 때 흑은 단순히 2로 뻗는 수도 가능하다. 계속해서 백3으로 한칸 뛰고 흑4 이하 백15까지가 기본형인데 장차 중앙전투가 관건으로 떠오른다.

제 32 형

간명한 선택



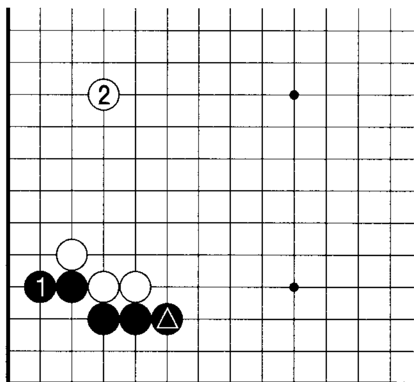
백1로 젖혔을 때 흑은 2로 뻗는 수도 가능하다. 그럼 흑2로 뻗은 이후 간명한 정석진행에 대해 살펴보기로 한다.



1도

1도(정석)

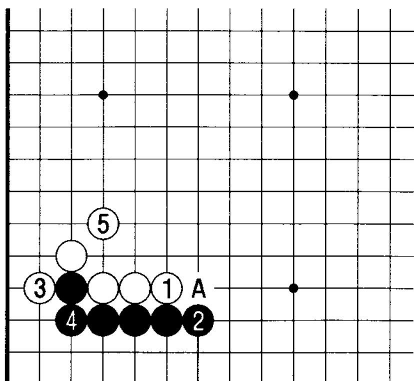
흑1로 뻗었을 때 백2로 단수 친 후 4에 호구치면 가장 간명하다. 계속해서 흑은 손을 돌려 큰 곳에 선행하게 되는데 피차 불만없는 갈림이다.



2도

2도(발빠른 선점)

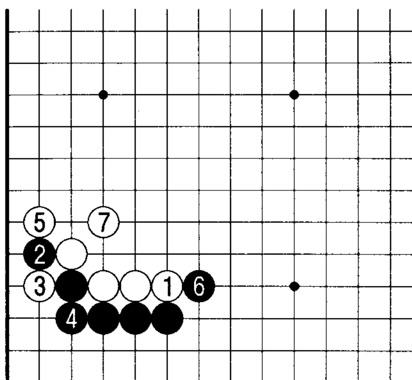
흑▲로 뻗었을 때 백은 손을 빼서 다른 큰 곳에 선행하는 수도 성립한다. 이때는 흑1로 내려서는 것이 차후 공격을 노리는 침착한 호착이다. 계속해서 백2로 전개한 것은 연관된 속력 행마이다.



3도

3도(흑, 느슨)

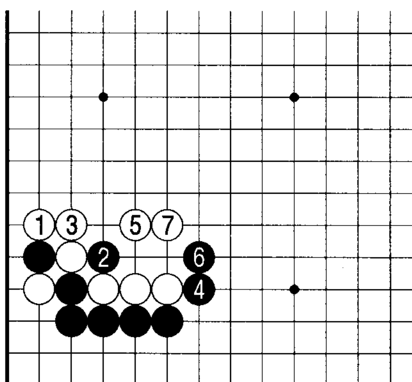
백은 재차 1로 미는 수도 성립한다. 이때 흑이 A에 젖히면 매우 난해한 진행이 되는데 흑2로 뻗은 것은 간명을 기한 것이다. 백3으로 단수치고 5에 호구치기까지 백이 약간 활동적이다.



4도

4도(백, 만족)

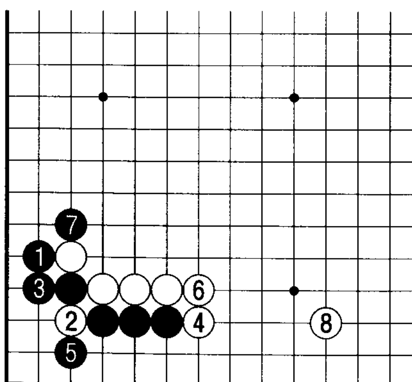
백1로 밀었을 때 흑2로 이단 젖히는 것은 이 경우 좋지 않다. 백은 3·5로 단수쳐서 흑 한점을 잡는 것이 좋은 수로 흑6으로 젖혀도 백7로 호구치면 백이 유리한 결말이다.



5도

5도(흑, 불만)

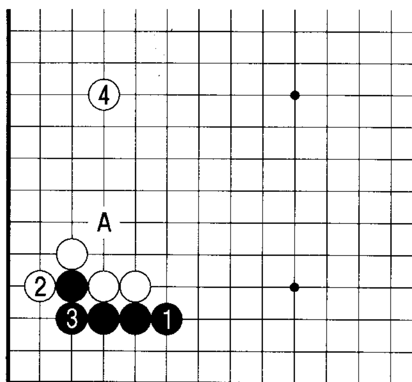
백1로 단수쳤을 때 흑2로 단수친 후 4에 젖히는 변화이다. 그러나 이 역시 백이 5로 장문 씌워 흑 한점을 제압하면 흑으로선 별무신통인 결말이다.



6도

6도(흑, 충분)

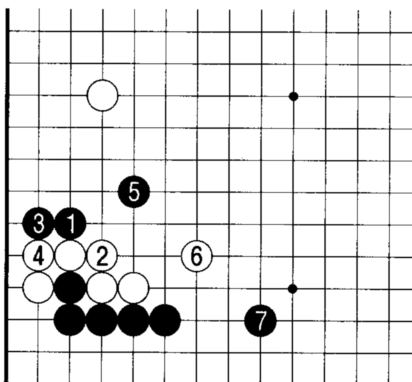
흑1로 이단젖혔을 때 백2로 단수친 후 4에 젖히는 것은 이 경우 의문이다. 흑3·5면 백은 6으로 보강할 수밖에 없는데 흑 7로 단수치는 자세가 좋아 흑이 유리하다.



7도

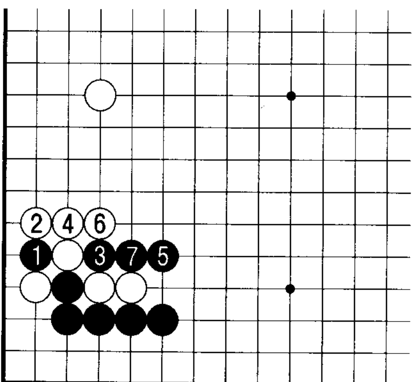
7도(발빠른 전개)

흑1로 뻗었을 때 백은 2로 단수친 후 A에 호구치지 않고 곧장 4로 전개하는 수도 성립한다. 계속해서 흑은 백의 엷음을 추궁하게 되는데 ……


8도

8도(흑, 충분)

흑은 1로 껴붙이는 것이 백의 약점을 이용하는 요령이다. 계속해서 백2로 잇는다면 흑3, 백4를 선수한 후 이하 흑7까지 처리해서 충분한 결말이다.

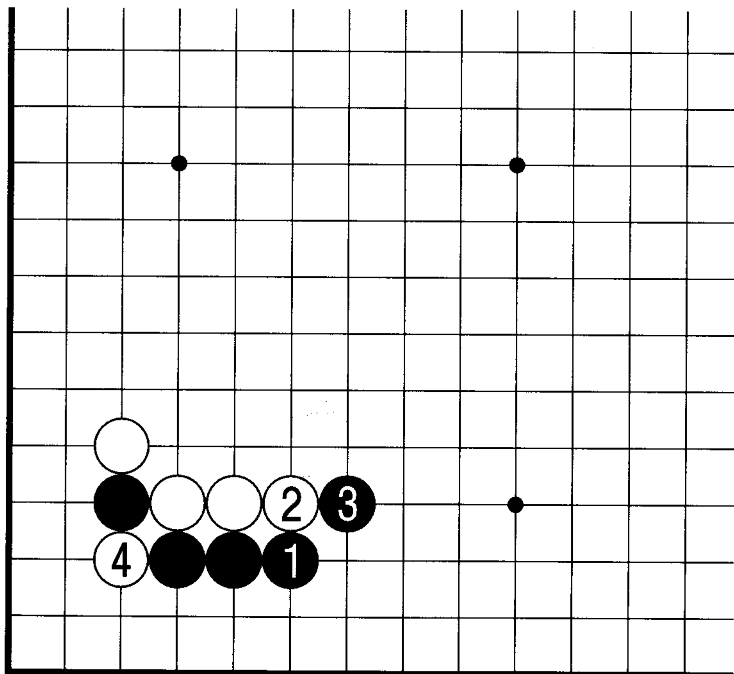

9도

9도(백, 만족)

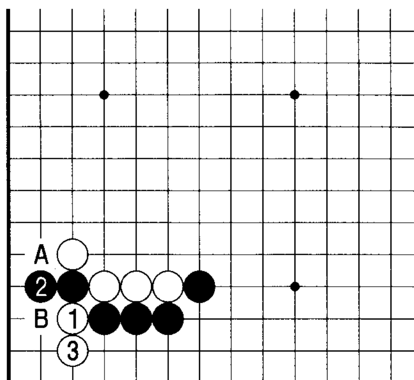
흑1로 직접 끊은 후 백2 때 흑3을 선수하는 정도로는 만족할 수 없다. 이하 흑7까지 백 두 점을 잡을 수 있지만 흑은 중복을 피할 수 없는 모습이다.

제 33 형

큰 눈사태정석



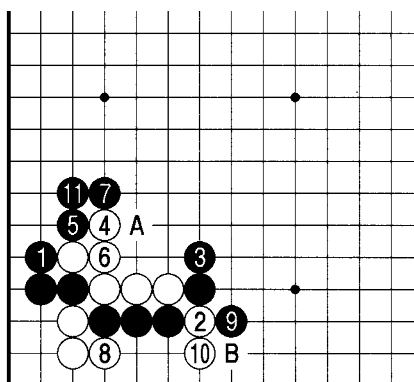
흑1로 밀고 백2로 막았을 때 흑3으로 젖히면 난해한 정석은 피할 수 없다. 백4로 끊은 이후의 진행이 퍽차 어렵다.



1도

1도(선택의 기로)

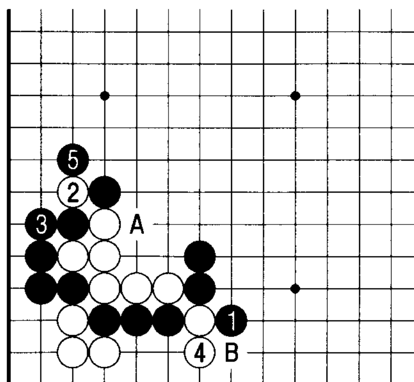
백1로 단수치면 흑은 2로 뻗는 한수이다. 계속해서 백3으로 내려섰을 때가 흑으로선 선택의 기로이다. 계속해서 흑A는 세력을 중시하는 것이고 흑B는 실리를 중시하는 수이다.



2도

2도(정석)

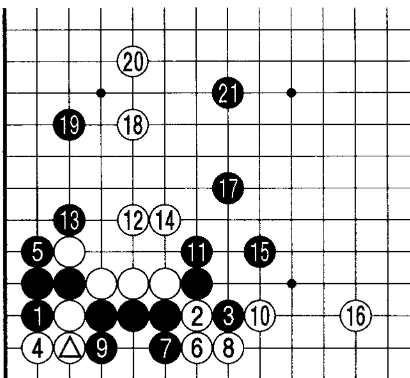
먼저 흑1로 밀고 나가는 정석변화이다. 이때는 백2로 끊는 것이 수순이다. 계속해서 흑3으로 뻗고 백4 이하 흑11까지가 기본 정석이다. 이후 흑은 A에 젖혀 중앙을 중시할 것인지 B에 막아 변을 중시할 것인지 선택하게 된다.



3도

3도(대동소이)

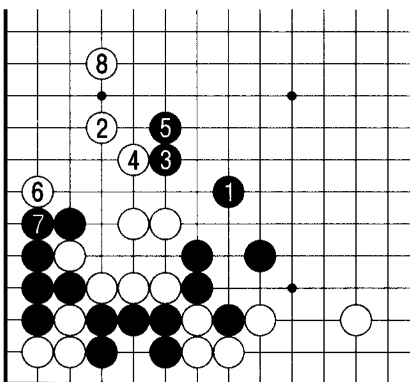
흑1로 단수쳤을 때 백은 2로 단수친 후 4에 뻗는 수도 가능하다. 계속해서 흑은 5에 단수쳐서 백 한점을 잡게 되는데 A와 B를 노림으로 남겨서 전도와 대동소이한 결말이다.



4도

4도(실리를 중시)

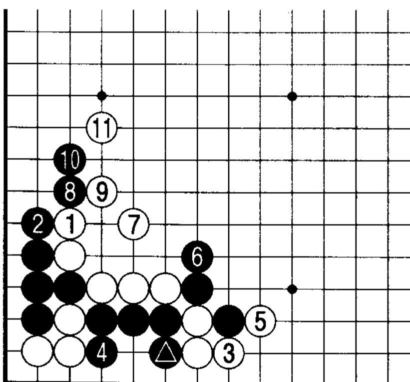
흑1로 꼬부린 것은 귀의 실리를 중시한 것이다. 계속해서 백2로 끊고 흑3 이하 21까지 복잡한 싸움이 되는데 귀의 실리를 차지했다는 것이 흑의 자랑이다.



5도

5도(백의 변화)

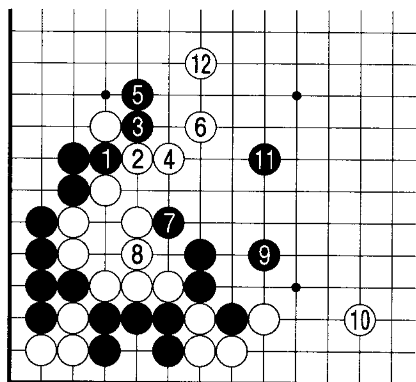
전도의 수순 중 흑1로 날일자했을 때 백은 2로 눈목자하는 수도 가능하다. 계속해서 흑3으로 씌운다면 백4·6을 선수한 후 8로 한칸 뛰는 것이 행마의 요령이다. 이 역시 쌍방 충분히 둘 수 있는 갈림이다.



6도

6도(최신수법)

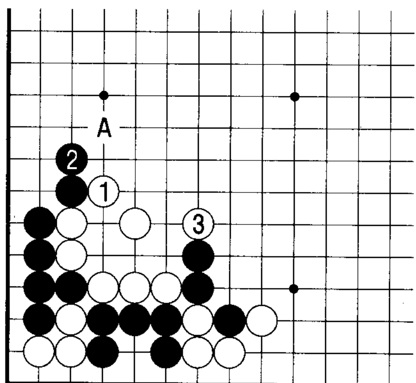
흑●로 막았을 때 백1로 뻗은 후 3으로 미는 수가 최근에 와서 개발된 수법이다. 계속해서 흑4로 막고 백5 이하 11까지의 진행이 이루어지는데 ……



7도

7도(정석)

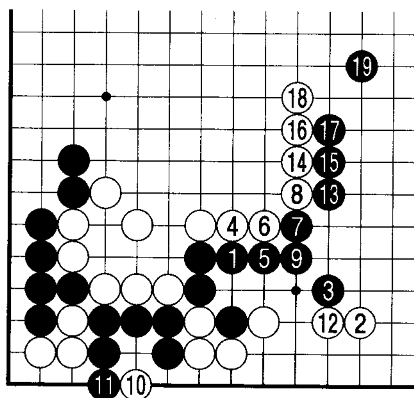
전도에 계속해서 흑은 1·3으로 나가 끊는 것이 좋은 수이다. 계속해서 백4로 뻗고 흑5 이하 백12까지 난해한 진행이 이루어지는데 이 역시 기본 정석에 속한다.



8도

8도(백의 변화)

백1, 흑2 때 백A에 한칸 뛴 수로는 백3으로 붙여 형태를 갖추는 수도 성립한다. 계속해서……



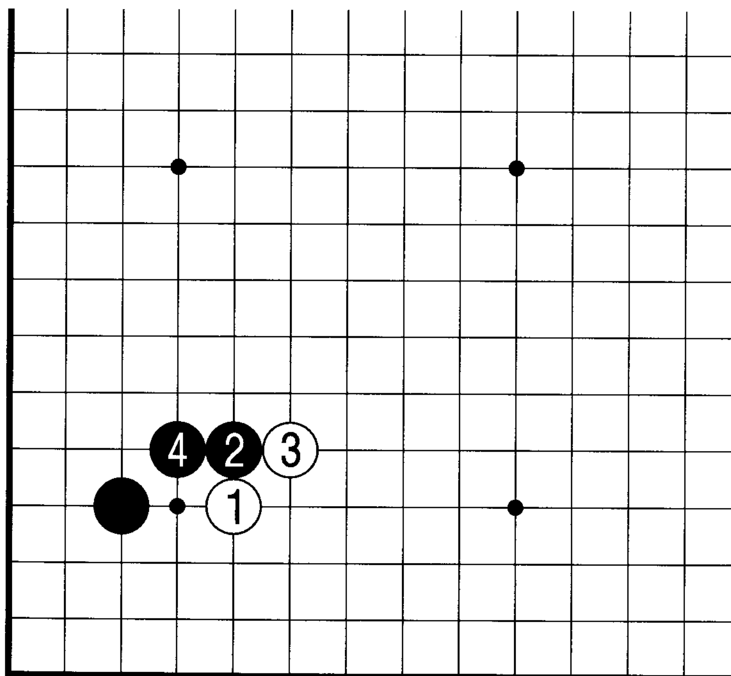
9도

9도(신정석)

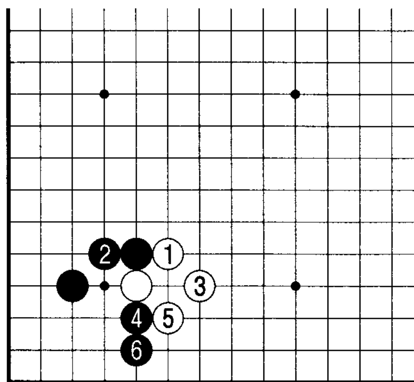
전도에 계속해서 흑은 1로 뻗는 한수인데 백2로 두칸 벌리고 이하 흑19까지가 현대 정석이다. 이 정석은 바둑판의 1/4을 차지할 정도로 대형정석에 속한다.

제 34 형

바깥붙임

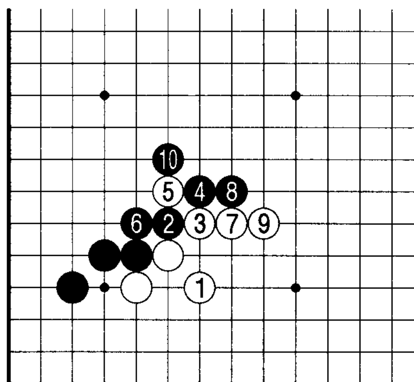


백1로 걸쳤을 때 흑2로 붙인 것은 변을 중시하겠다는 뜻이다. 백3으로 젖히고 흑4로 뻗은 이후의 변화를 살펴보기로 한다.


1도

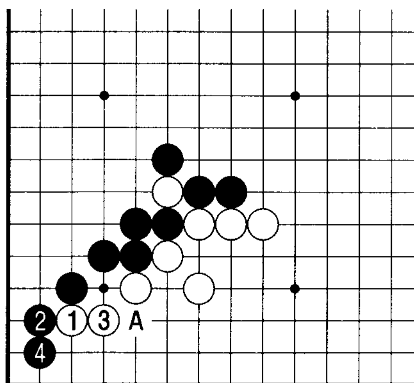
1도(정석)

백1로 젖히고 흑2로 뻗으면 백은 3으로 호구치는 것이 가장 보편적인 응수법이다. 계속해서 흑4로 붙인 것은 귀의 실리를 중시한 것으로 구정석의 일종이다.


2도

2도(정석)

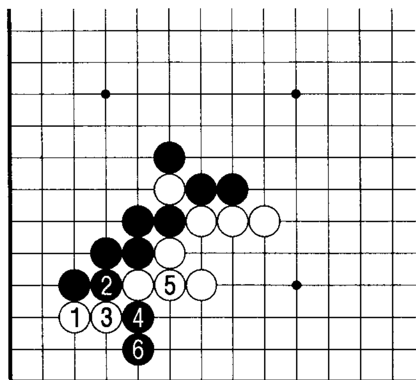
백1로 호구쳤을 때 흑은 2로 젖혀 변을 중시하는 것이 보통이다. 계속해서 백3으로 젖힌다면 흑4로 이단젖히는 것이 행마법으로 백5 이하 흑10까지가 기본 정석이다.



3도

3도(실리상의 요점)

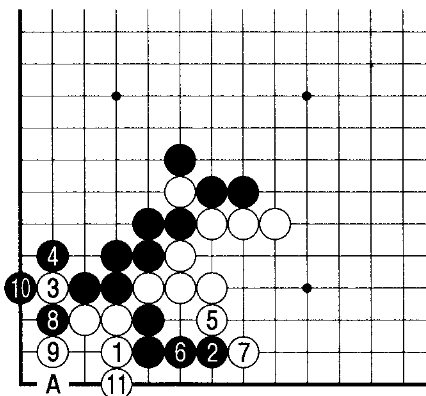
전도에 계속해서 백은 1로 붙이는 것이 실리상의 요점이다. 반대로 흑A에 붙이는 것과는 상당한 차이이다. 계속해서 흑2로 젖힌 후 4에 뻗는다면 백은 선수로 이득을 취한 셈이다. 흑4는 손을 빼는 것이 보통이다.



4도

4도(흑의 변신)

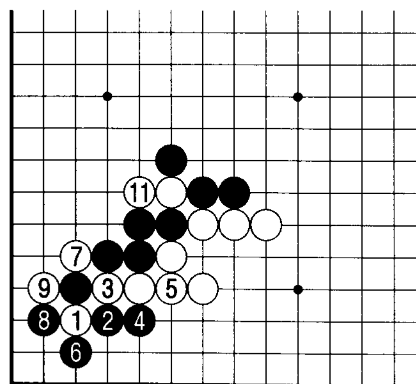
백1 때 흑은 2·4로 절단하는 수도 성립한다. 이와 같은 수단은 자체에서 삶을 모색하기 보다는 사석으로 처리해서 끝내기상 이득을 취하자는 뜻이다.



5도

5도(흑, 충분)

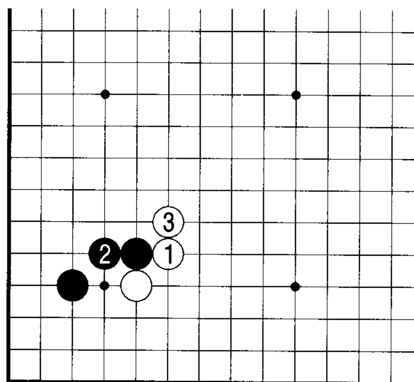
전도 이후 백은 1로 막는 한 수이다. 계속해서 흑2라면 백3을 선수한 후 5에 치받는 것이 요령. 흑6으로 잇고 이하 백11까지 일단락된 모습인데 흑이 선수로 이득을 취한 모습이다. 흑은 이후 A에 붙이는 끝내기가 남아 있다.



6도 ❿ … ①

6도(흑, 곤란)

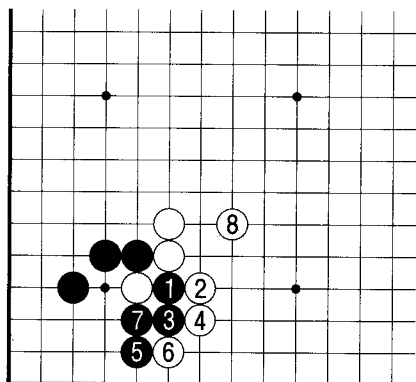
백1로 붙였을 때 흑2로 젖힌 후 4·6으로 단수치는 것은 좋지 않다. 이하 흑10까지 귀에서 삶이 가능하지만 백11로 움직이는 수가 성립해서는 흑이 곤란한 모습이다.



7도

7도(세력을 중시)

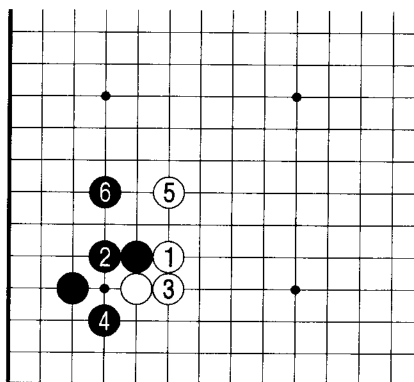
백1로 젖히고 흑2로 뻗었을 때 백3으로 올라선 수는 극단적인 세력지향의 수단이다. 보통의 경우 이와 같은 수는 실리의 손실이 크므로 백이 좋지 않다.



8도

8도(흑, 충분)

전도에 계속해서 흑은 1로 끊는 한수이다. 계속해서 백2로 단수치고 4에 막았을 때 흑5로 마늘모한 것은 이 경우 적절한 행마법으로 이하 백8까지 흑의 실리가 크다.



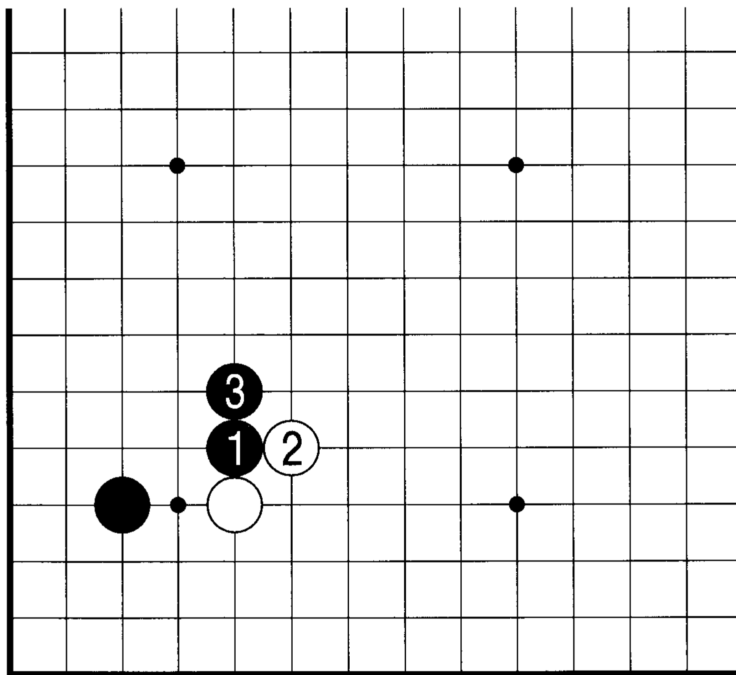
9도

9도(흑, 만족)

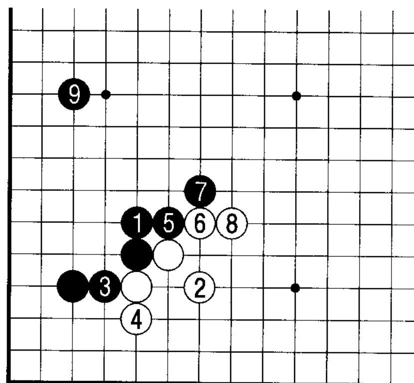
백1, 흑2 때 백은 3으로 잇는 수도 성립한다. 이때는 흑4로 마늘모하는 것이 거의 절대점이다. 계속해서 백5로 한칸 뛰고 흑6으로 받기까지 일단락된 모습인데 흑의 실리가 크다.

제 35 형

붙여 뻗음

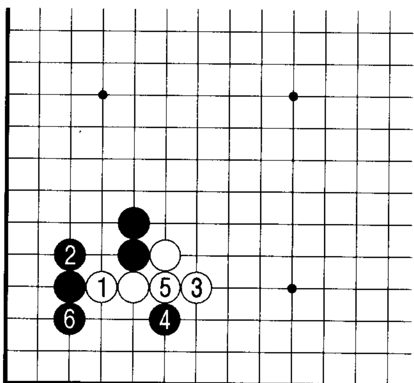


흑1로 붙이고 백2로 젖혔을 때 흑3으로 뻗은 수는 간명한 진행을 거부한 것이다. 이후는 난해한 진행이 예상되는데 변화를 검토해 보기로 한다.


1도

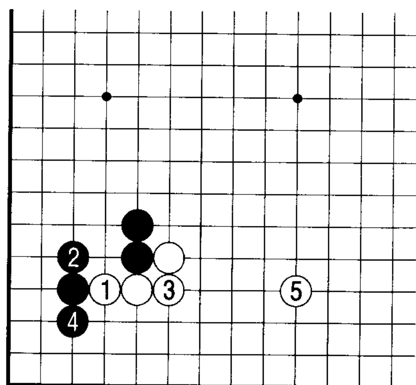
1도(흑, 만족)

흑1로 뻗었을 때 백2로 호구치는 수는 느슨한 응수법이다. 흑은 3으로 치받은 후 5에 꼬부리는 것이 좋은 수순으로 이하 흑9까지 처리해서 흑이 유리하다.


2도

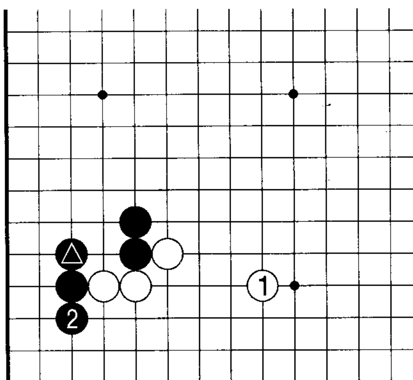
2도(흑, 충분)

이번엔 백1로 치받은 후 3으로 호구치는 변화이다. 이때는 흑4로 들여다보는 것이 적절한 선수활용이 된다. 백5로 잇는 것을 기다려 흑6으로 내려서면 흑의 실리가 돋보인다.


3도

3도(하변을 중시)

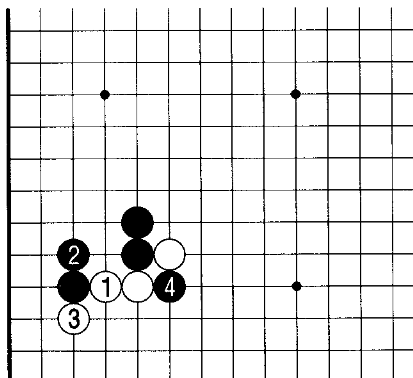
백1, 흑2를 선수한 후 백3으로 이은 것은 전도와 같은 활용을 피한 것이다. 계속해서 흑4로 뻗고 백5로 전개하기까지 일단락인데 이 역시 흑의 실리가 돋보인다.



4도

4도(정석)

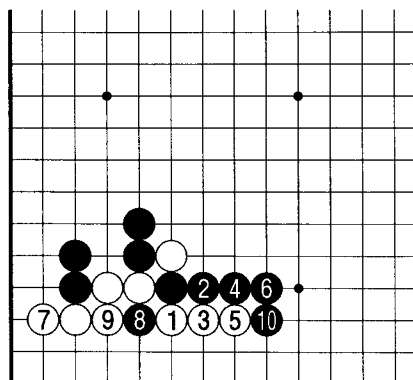
흑●로 뻗었을 때 백은 곧장 1로 전개하는 수도 고려할 수 있다. 다음 흑2로 뻗고 나면 흑의 실리가 돋보이는 모습이지만, 백도 발빠른 작전을 구사할 수 있다.



5도

5도(어려운 싸움)

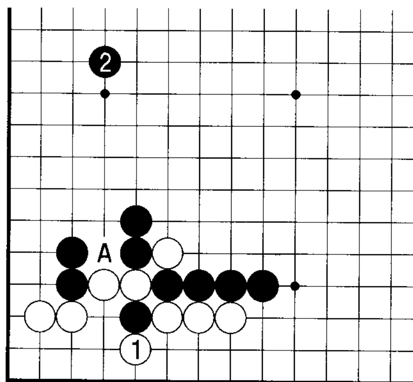
백은 1로 치받은 후 흑2 때 3으로 젖히는 변화이다. 계속해서 흑은 4로 끊어 일전을 불사하게 되는데 이후 난해한 진행이 되는 것은 피할 수 없다.



6도

6도(적절한 활용)

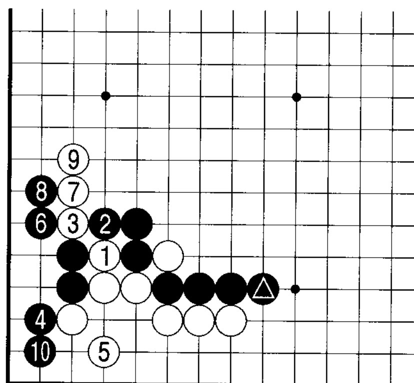
전도에 계속해서 백은 1로 단수치는 것이 수순이다. 계속해서 흑2로 뻗고 이하 흑6까지는 필연적인 진행인데 백7로 뻗은 것이 소극적인 수이다. 흑은 8로 끊는 것이 적절한 선수활용으로 흑10까지 흑이 유리하다.



7도

7도(흑, 충분)

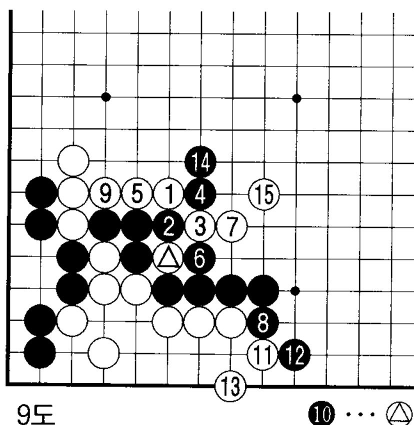
흑이 끊어서 응수를 물었을 때 백1로 단수친다면 흑2로 전개하는 것이 요령이다. 흑은 A가 선수로 듣고 있는 만큼 약점 없는 세력을 구축한 모습이다.



8도

8도(당연한 절단)

흑▲로 뻗었을 때 백은 1·3으로 나가 끊는 것이 좋은 수순이다. 계속해서 흑4로 젖힌다면 백5로 호구치는 것이 적절한 행마법으로 이하 흑10까지 필연적인 수순이다. 계속해서 ……



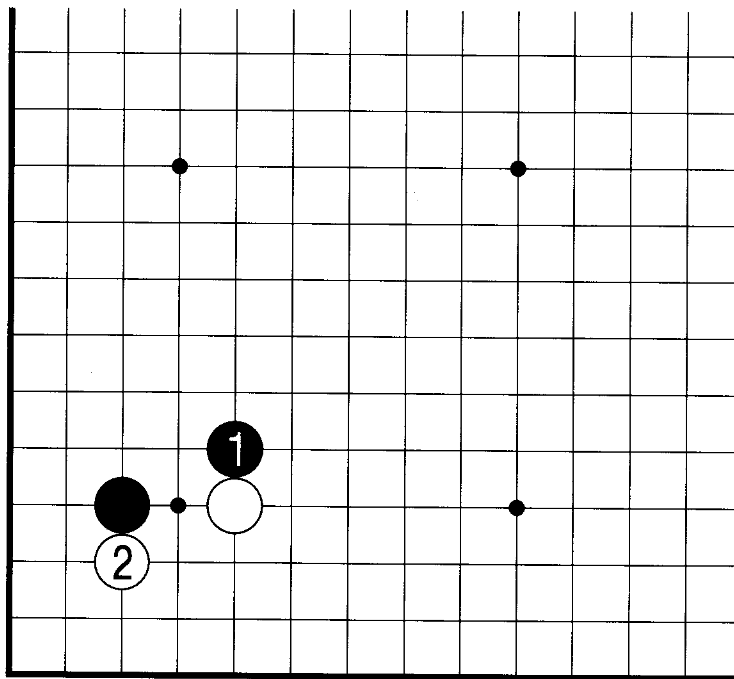
9도

9도(정석)

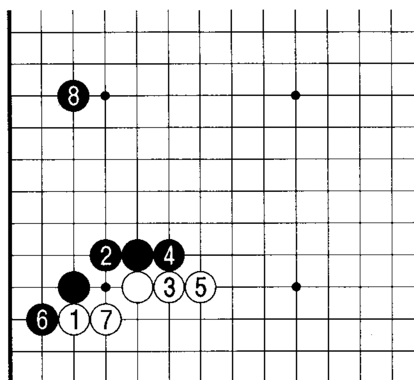
전도에 계속해서 백은 1로 씌워 이하 7까지 흑의 약점을 이용하는 것이 행마법이다. 계속해서 흑8로 막는다면 백9로 단수친 후 11·13으로 안정을 취하는 것이 요령으로 백15까지가 기본 정석이다.

제 36 형

축과 연관된 붙임

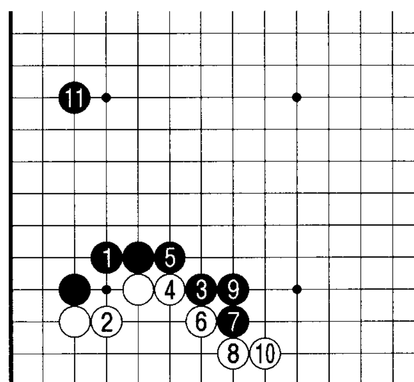


흑1로 붙였을 때 백2로 되붙인 것은 축이 유리할 때 가능한 수단이다. 그럼 백2 이후의 변화를 검토해 보기로 한다.


1도

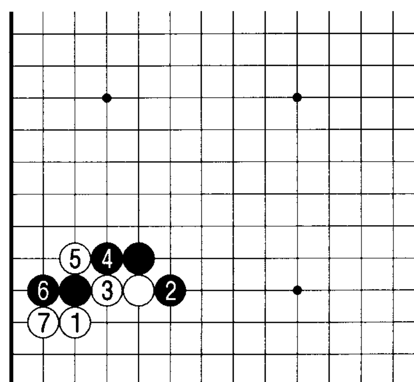
1도(정석)

백1로 붙였을 때 흑2로 뻗은 것은 가장 간명한 처리법이다. 계속해서 백3으로 뻗고 이하 흑8까지가 기본형인데 쌍방 불만 없는 기본 정석이다.


2도

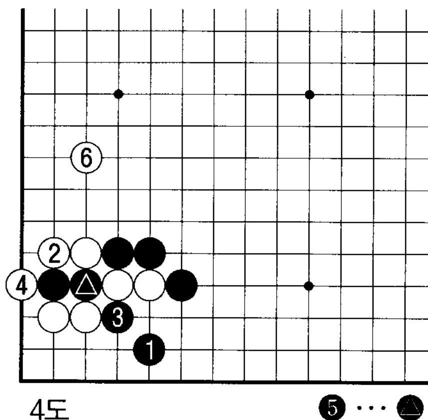
2도(흑, 만족)

흑1 때 백2로 뻗는 것은 수순 착오이다. 이때는 흑3으로 날일자하는 것이 호착이다. 계속해서 백4·6에는 흑5 이하 백10까지 백을 저위에 치우치게 한 후 흑11로 전개해서 흑이 유리하다.


3도

3도(정석)

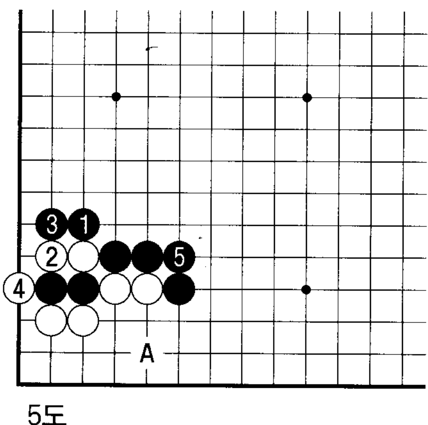
백1로 붙였을 때 흑은 2로 젖히는 수도 가능하다. 계속해서 백은 3으로 치받은 후 5에 끊게 되는데 흑6, 백7까지가 기본형이다. 계속해서 ……



4도

4도(호각)

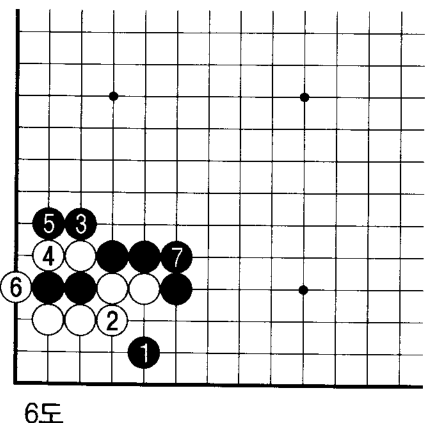
전도에 계속해서 흑은 1로 날일자하는 것이 형태상의 급소이다. 백2의 단수에는 흑3으로 끊은 후 흑5까지 두터움을 확립하는 것이 요령이다. 백6으로 벌리기까지 쌍방 호각의 갈림이다.



5도

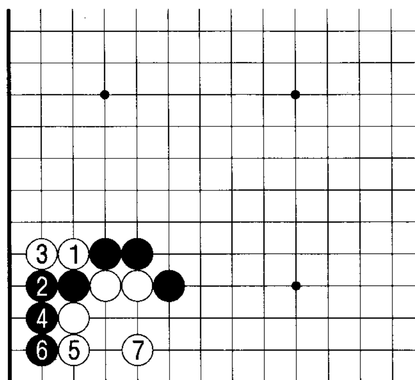
5도(백, 만족)

흑이 전도처럼 A로 날일자하지 않고 1로 단수치는 것은 의문이다. 백2·4로 따내고 나면 흑은 5로 잇는 정도인데 전도와 달리 흑이 후수가 된다.


6도

6도(흑, 충분)

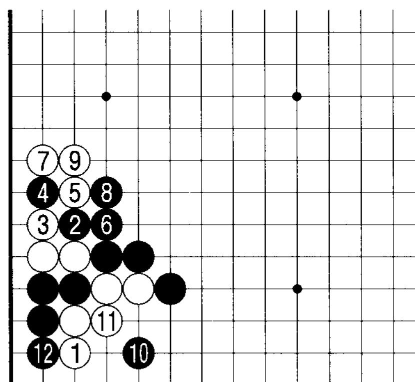
흑1로 날일자했을 때 백이 4로 단수치지 않고 2에 잇는 것은 좋지 않다. 흑은 3·5를 선수한 후 7로 이어 두텁게 형태를 정비한 모습이다. 이 결과는 흑이 유리하다.



7도

7도(방향착오)

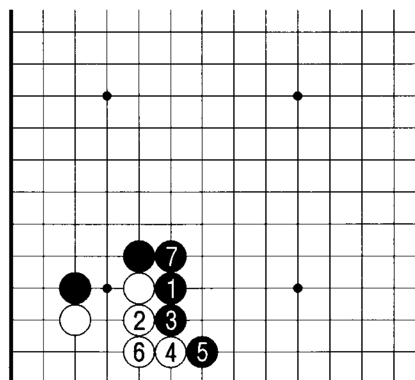
백1로 단수치고 흑2로 뻗었을 때 백3으로 막는 것은 방향착오이다. 그러나 흑4로 밀고 백5로 뻗었을 때 흑6으로 민 수가 책략이 부족한 완착이다. 백7로 한 칸 뛰어 형태를 갖추면 흑이 곤란한 모습이다.



8도

8도(백, 죽음)

백1로 뻗었을 때 흑은 2·4로 이단젖히는 것이 좋은 행마법이다. 백5·7이면 흑 한점이 잡히지만 이하 백9까지 선수한 후 흑10으로 날일자하는 것이 호착이 된다. 백11로 이어도 흑12로 밀고 들어가면 백이 잡힌 모습이다.



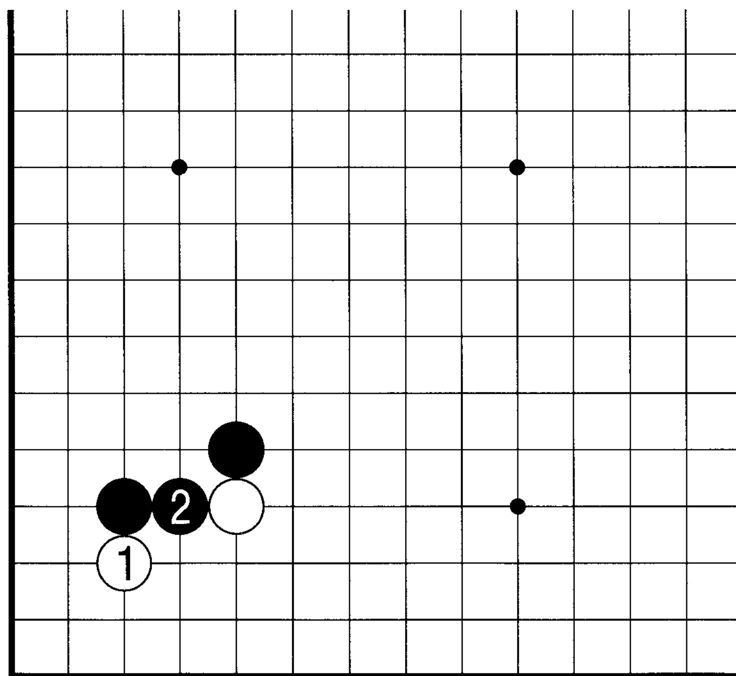
9도

9도(백 ,불만)

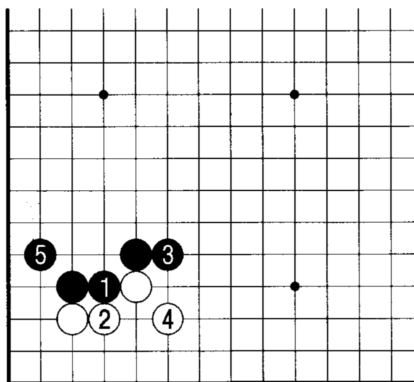
흑1로 젖혔을 때 백2로 뻗는 수 역시 찬성할 수 없다. 흑3으로 막고 나면 백은 4·6으로 젖혀 잇는 정도인데 흑7로 잇는 형태가 두터워서 흑이 유리하다.

제 37 형

강력한 치받음



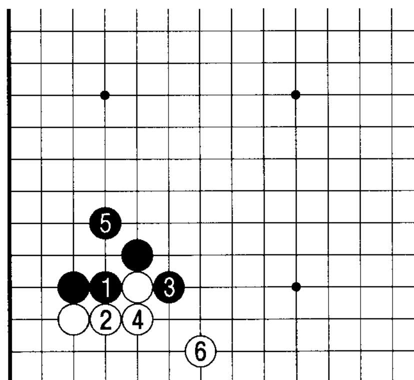
백1로 붙였을 때 흑2로 치받은 것은 백의 약점을 이용해서 형태를 결정짓겠다는 뜻이다. 그럼 흑2 이후의 변화를 살펴보기로 한다.



1도

1도(정석)

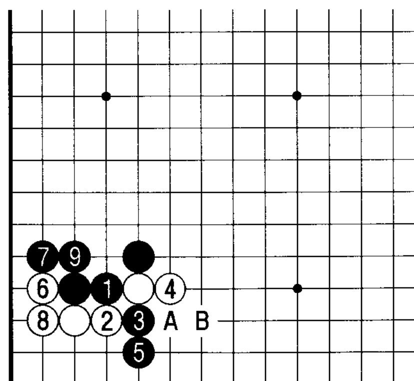
흑1로 치받으면 백은 2로 막는 한수인데 흑3으로 뻗은 수가 정석의 일종이다. 계속해서 백4로 호구친다면 흑5로 마늘모해서 형태를 갖추는 것이 요령이다. 흑백 불만없는 기본 정석이다.



2도

2도(흑의 간명책)

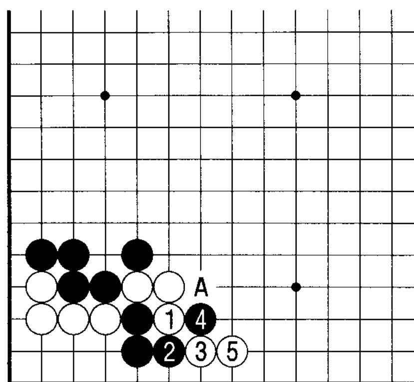
흑1, 백2 때 흑은 3으로 단수친 후 5로 호구치는 수도 성립한다. 그러나 백6으로 날일자해서 안정하고 나면 흑으로선 싱거운 결말이다.



3도

3도(흑의 강수)

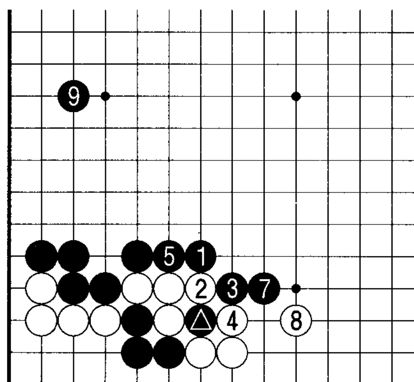
흑1, 백2 때 흑3으로 단수친 것은 최강의 응수법이다. 계속해서 백4로 뻗고 이하 흑9까지가 필연적인 수순이다. 이후 백은 A에 막을 것인지 B에 늦출 것인지 선택의 기로이다.



4도

4도(축이 관건)

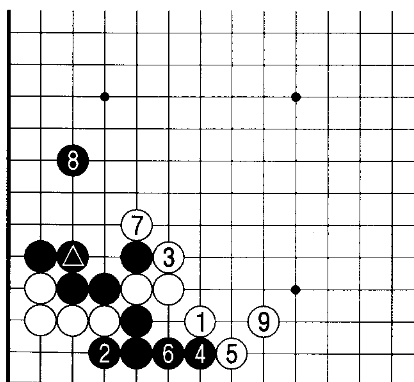
백1로 막은 것은 축 유리를 전제로 한 것이다. 축이 백에게 불리하다면 흑2·4로 끊는 것이 강수로 백5 때 흑A로 단수쳐서 백이 망한 모습이다.



5도 ⑥···▲

5도(흑의 처리법)

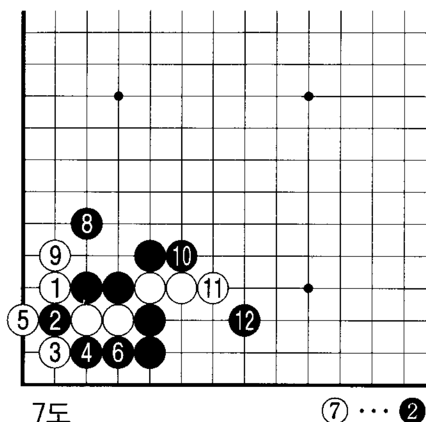
전도 이후 흑1로 씌운 것은 축이 불리할 때 가능한 수단이다. 계속해서 백2로 단수친다면 흑3·5를 선수한 후 이하 흑9까지 처리해서 충분한 결말이다.



6도

6도(정석)

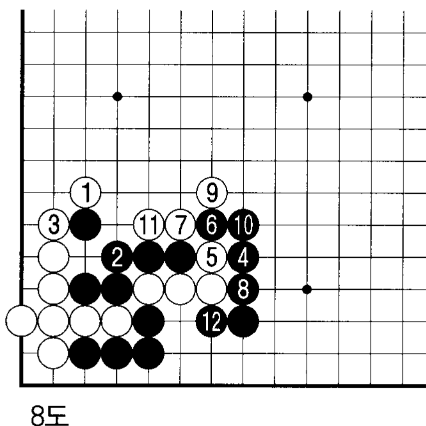
흑▲로 이었을 때 백1로 마늘모한 것은 축이 불리할 때 가능한 수단이다. 계속해서 흑2로 수를 조이고 이하 백9까지가 기본형인데 쌍방 충분히 둘 수 있는 갈림이다.



7도 ⑦ ··· ❷

7도(흑의 변화)

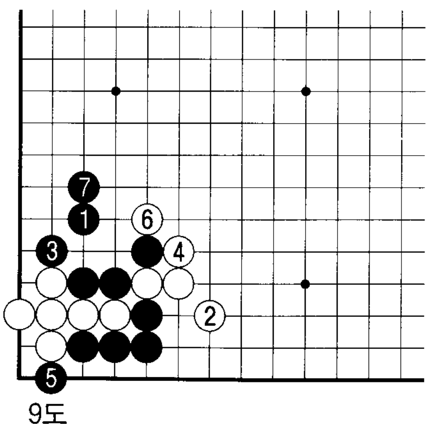
백1로 젖혔을 때 흑2로 끊는 수는 실리를 중시하고자 할 때 유력한 수단이다. 계속해서 백3·5에는 흑4·6을 선수한 후 8로 한칸 뛰는 것이 요령으로 이하 흑12까지가 예상되는 진행이다.



8도

8도(백, 충분)

전도에 계속해서 백1로 붙이는 것이 맥점이다. 흑은 2로 이을 수밖에 없는데 백3으로 넘는 것이 요령이다. 계속해서 흑4로 씌우고 이하 12까지가 예상되는 진행인데 백도 선수로 세력을 구축해서 충분한 결말이다.



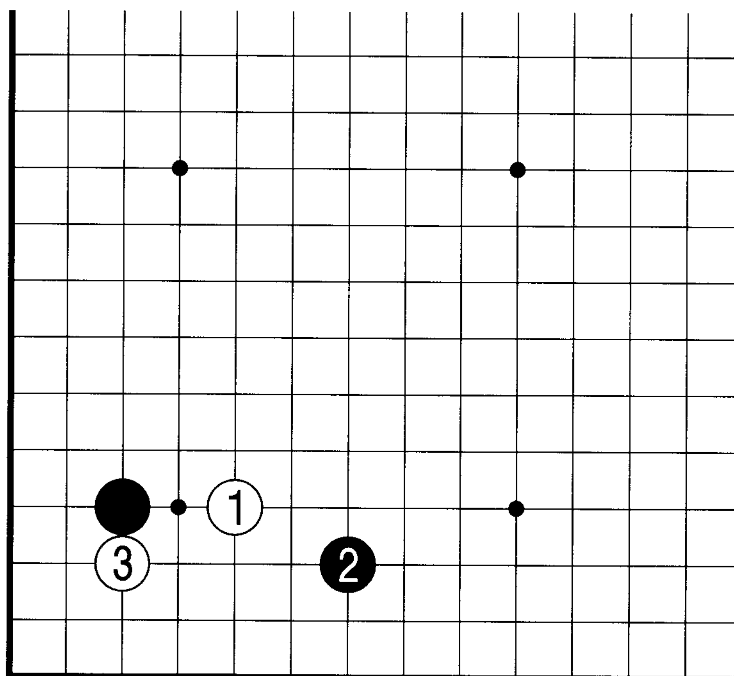
9도

9도(실리가 크다)

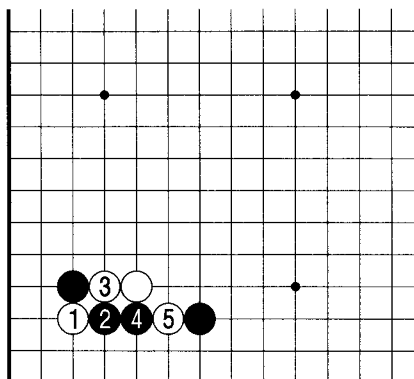
흑1로 한칸 뛰었을 때 백2로 마늘모한 수는 변을 중시하고자 할 때 가능한 수이다. 계속해서 흑3으로 막고 이하 흑7까지가 예상되는 진행인데 부분적으로 흑의 실리가 크다.

제 38 형

한간협공



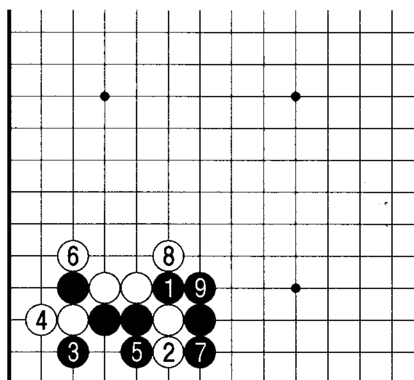
백1로 걸쳤을 때 흑2의 한간협공은 여러가지 협공 중 실전에 가장 많이 등장하는 협공수 중 하나이다. 계속해서 백3으로 붙인 이후의 진행을 살펴본다.



1도

1도(상용의 수순)

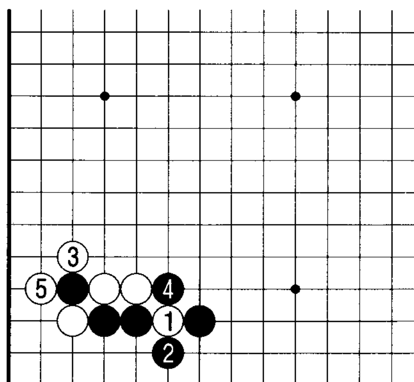
백1로 붙이면 흑2로 젖힌 후 4로 밀어 연결의 형태를 유도하는 것이 상용의 수순이다. 계속해서 백은 5로 끼워 두점머리 급소를 두드리게 되는데 ……



2도

2도(정석)

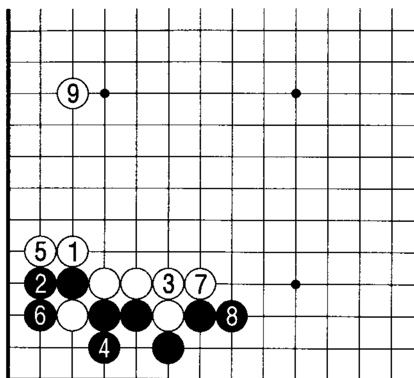
전도에 계속해서 흑1로 단수치고 백2 이하 흑9까지가 기본정석이다. 이 형태는 백이 선수를 취했지만 흑이 두텁다는 것이 중론이다.



3도

3도(백, 충분)

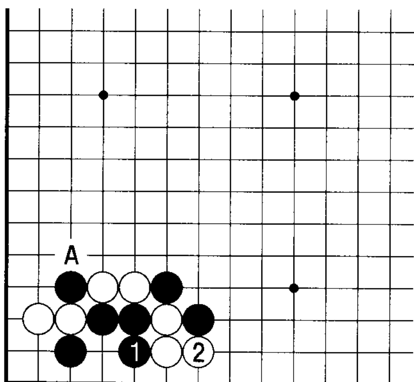
백1로 끼웠을 때 흑2로 단수치는 수도 있다. 이때는 백도 3으로 단수치는 것이 수순으로 흑4, 백5까지가 기본형이다. 이 결과는 백이 약간 유리하다.



4도

4도(백, 충분)

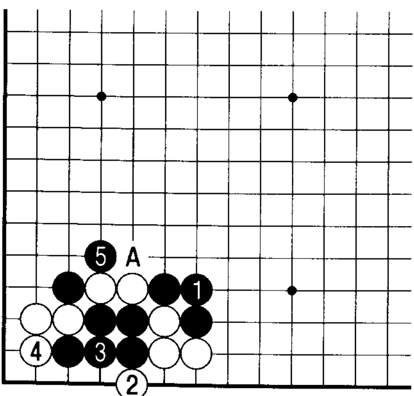
백1로 단수쳤을 때 흑2로 뻗는다면 백도 3으로 잇는 것이 수순이다. 계속해서 흑4로 호구치고 백5 이하 9까지가 기본형인데 백이 활동적인 모습이다.



5도

5도(축과 연관)

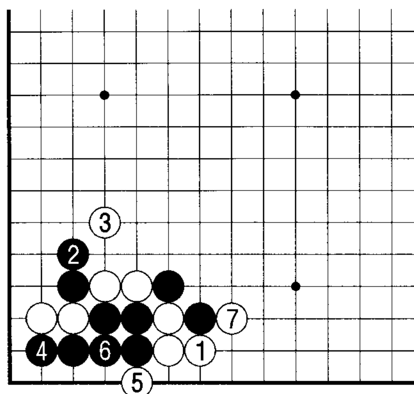
정석 수순 중 흑1로 막았을 때 백이 A에 단수치지 않고 2로 밀고 나가는 변화이다. 백2는 축이 유리할 때 고려할 수 있는 수이다. 계속해서 ……



6도

6도(축이 관건)

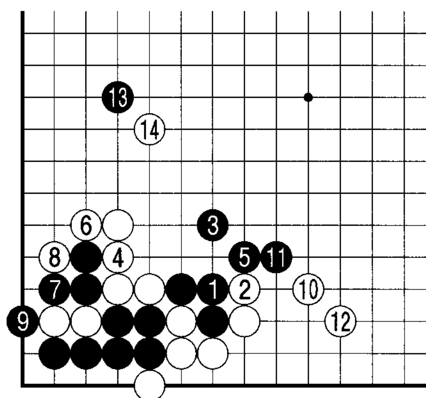
전도에 계속해서 흑1로 이은 것은 축 유리를 전제로 한 수이다. 계속해서 백2로 단수친 후 4에 막는다면 흑5로 단수쳐서 A의 축 성립여부가 유불리를 결정짓게 된다.



7도

7도(흑의 수순)

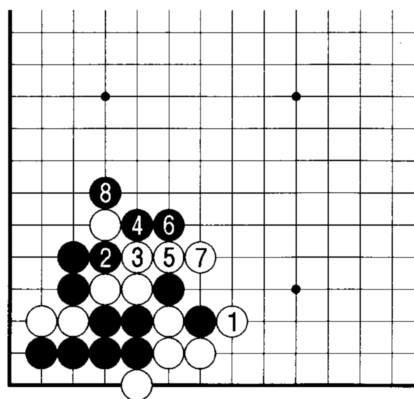
백1 때 축이 불리하다면 흑은 2로 뻗는 것이 정수이다. 계속해서 백3으로 한칸 뛰고 흑4 이하 백7까지 필연적인 진행인데……



8도

8도(정석)

전도에 계속해서 흑은 1로 잇는 것이 좋다. 계속해서 백2로 밀어 올리고 흑3 이하 백14까지가 기본형인데 중앙전이 관건으로 떠오르는 기본 정석이다.



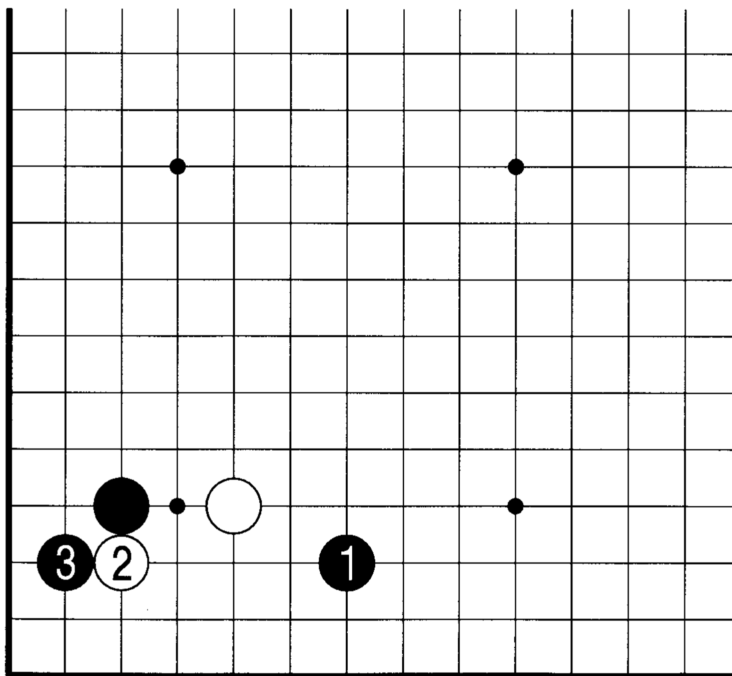
9도

9도(흑의 간명책)

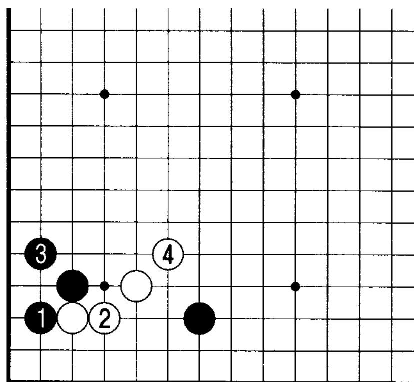
백1로 단수쳤을 때 흑은 잇지 않고 2·4로 단수치는 수도 성립한다. 흑은 간명하게 형태를 결정짓고자 할 때 가능한 수단으로 이하 흑8까지가 기본형이다.

제 39 형

공격적인 젖힘



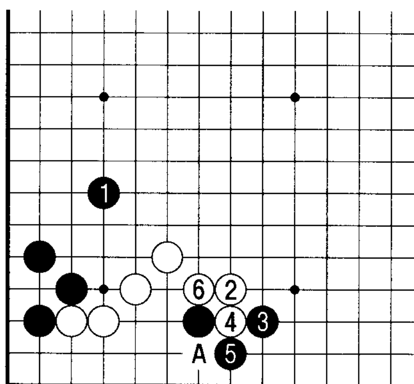
흑1로 협공하고 백2로 붙였을 때 흑3으로 젖힌 것은 백의 근거를 빼앗아 공격하겠다는 뜻이다. 그럼 흑3 이후의 변화를 살펴보기로 한다.



1도

1도(정석)

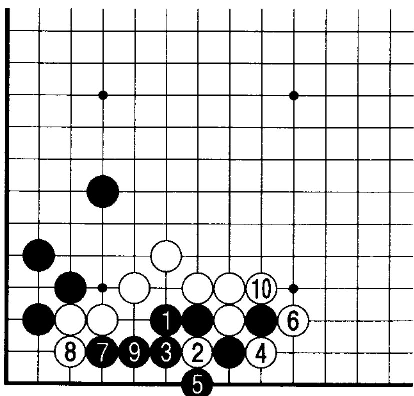
흑1로 젖히면 백은 2로 뻗는 한수인데 흑3으로 호구치는 것이 형태를 결정짓는 요령이다. 계속해서 백은 4로 마늘모해서 중앙으로 진출하게 되는데 ……



2도

2도(호각)

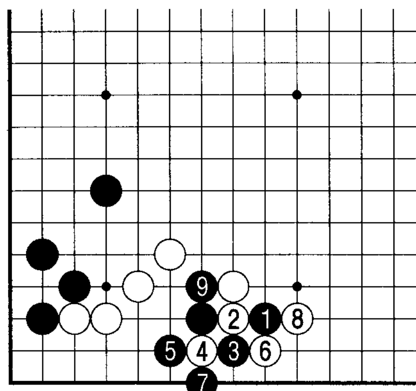
전도 이후 흑1로 좌변을 중시한다면 백2로 씌우는 것이 호착이다. 흑은 가볍게 3으로 한칸 뛰게 되는데 백4 이하 6까지가 기본형이다. 계속해서 흑은 손을 빼서 큰 곳에 선행하게 되는데 백은 A에 단수치는 수가 두텁다.



3도

3도(백, 만족)

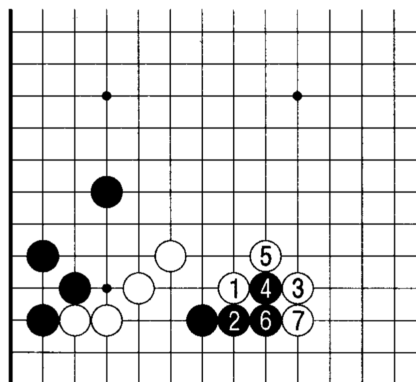
전도에 계속해서 흑1로 뻗는 것은 좋지 않다. 백은 2로 끊는 것이 좋은 수로 흑3을 기다려 이하 백10까지 두터움을 확립하면 백이 유리한 결말이다.



4도

4도(성급한 절단)

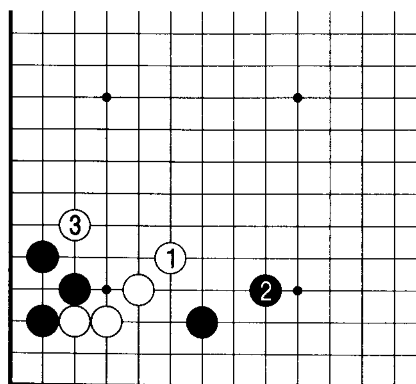
흑1로 한칸 뛰었을 때 곧장 백2·4로 절단하는 것은 성급하다. 흑5·7이면 백은 8로 단수쳐서 축으로 잡는 정도인데 흑9로 밀고 나갔을 때 응수가 끊기고 만다.



5도

5도(흑, 무겁다)

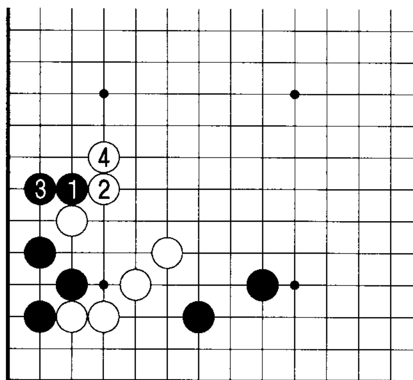
백1로 씌웠을 때 흑2로 밀고 나가는 것은 무거운 행마법이다. 백은 3으로 한칸 뛰는 것이 적절한 행마법으로 흑4·6에는 백7로 강력하게 맞서서 흑이 좋지 않다.



6도

6도(백, 충분)

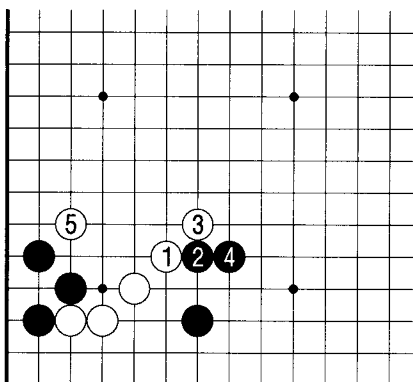
백1로 마늘모했을 때 흑이 귀를 받지 않고 2로 날일자하는 것은 특별한 경우가 아니면 좋지 않다. 백3으로 씌우는 것이 흑이 손뺀 것을 추궁하는 호착이다.



7도

7도(백, 두터움)

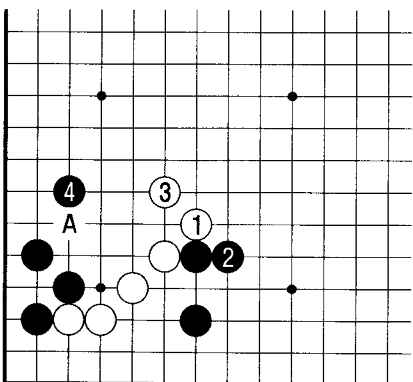
전도에 계속해서 흑1로 붙이는 것이 상용의 맥점이다. 그러나 백은 2로 젖힌 후 4에 뻗어 두터움을 확립하면 전혀 불리할 것이 없는 결말이다.



8도

8도(백, 만족)

백1 때 흑2로 붙이는 수 역시 찬성할 수 없다. 백은 3으로 젖힌 후 흑4 때 5에 씌우는 것이 호착으로 흑이 불리한 결말이다.



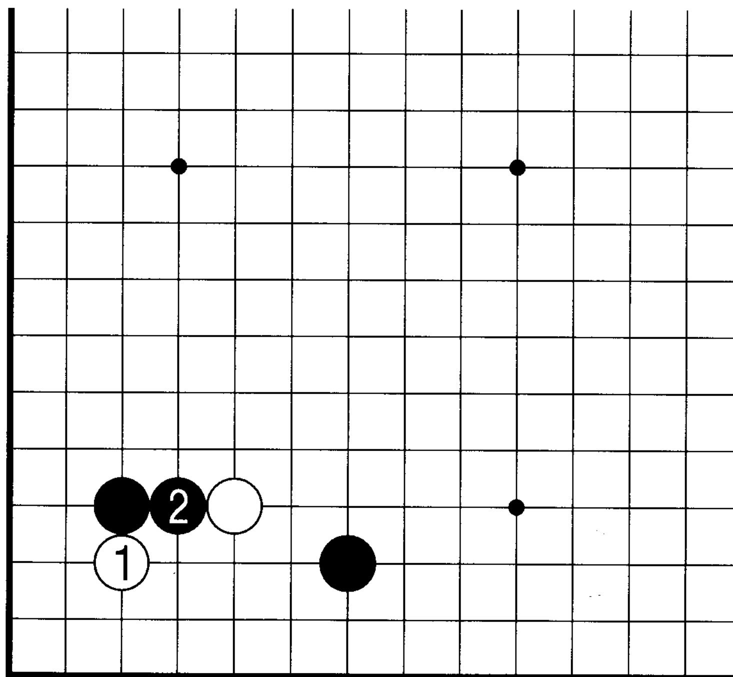
9도

9도(백, 느슨)

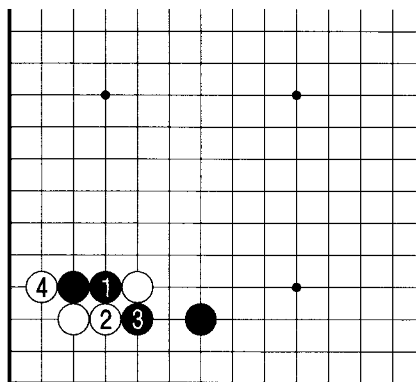
백1로 젖히고 흑2로 뻗었을 때 전도처럼 A에 씌우지 않고 3으로 호구치는 것은 느슨한 수이다. 흑은 4로 날일자해서 형태를 갖추어 만족스런 결말이다.

제 40 형

변칙적인 치받음



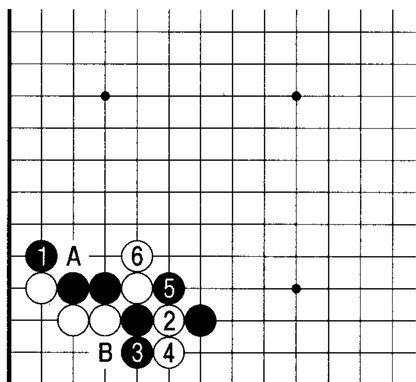
백1로 붙였을 때 흑2로 치받는 수는 변칙적인 수단이다. 그럼 흑2 이후의 변화를 검토해 보기로 한다.



1도

1도(필연적인 수순)

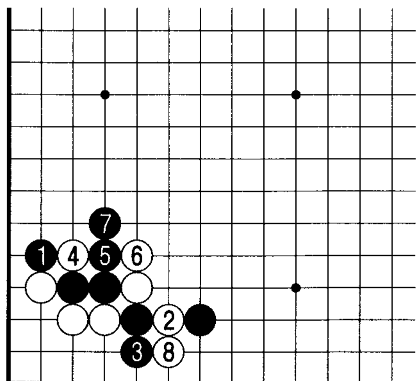
흑1로 치받으면 백은 2로 막는 한수이다. 계속해서 흑3으로 끊은 것은 예정된 수순이며 백은 4로 두점머리를 젖혀 응수하게 된다. 계속해서 ……



2도

2도(흑, 곤란)

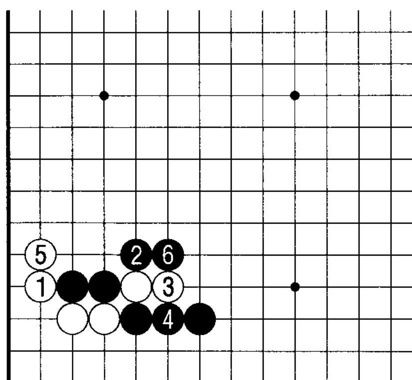
전도 이후 흑1로 막는 것은 좋지 않다. 백은 2로 단수친 후 4에 막는 것이 좋은 수순으로 흑5, 백6 이후 A와 B를 맞보기로 해서 백이 유리한 결말이다.



3도

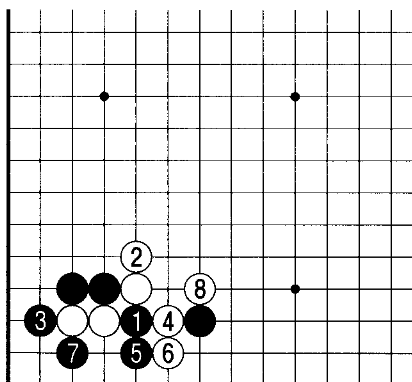
3도(백의 변화)

흑1로 젖히고 백2, 흑3 때 백은 4·6을 선수한 후 8로 뚫는 수도 가능하다. 이 수순은 전도와 달리 흑에게 선택의 여지를 주지 않겠다는 뜻이다.


4도

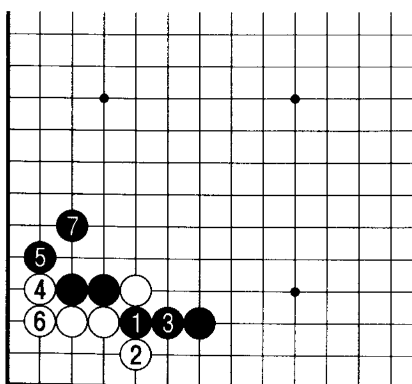
4도(축과 연관)

백1로 젖혔을 때 흑2로 단수치고 4에 이은 것은 축유리를 전제로 한 것이다. 계속해서 백5로 뻗고 흑6으로 단수치기까지 형태가 일단락된 모습이다.


5도

5도(백, 충분)

흑1로 끊었을 때 간명하게 처리하고자 한다면 백2로 뻗는 수가 유력하다. 계속해서 흑은 3으로 젖히는 정도인데 백4로 단수친 후 8로 호구쳐서 충분한 결말이다.


6도

6도(백, 불만)

흑1로 끊었을 때 백2로 단수친 후 이하 6까지 안정에 연연하는 것은 좋지 않다. 이하 흑7까지 백의 실리에 비해 흑의 세력이 돋보이는 모습이다.

7도

7도(속임수)

백1로 붙였을 때 흑2로 젖힌 후 4에 단수치는 것은 속임수의 일종이다. 백5, 흑6 이후 백으로선 어떻게 둘 것인지 신중을 기해야 한다.

8도

8도(백, 충분)

전도에 계속해서 백은 1로 단수친 후 3·5로 뚫는 것이 좋은 수순이다. 이하 백7까지가 기본형인데 흑은 A의 가일수가 필요한 모습이다.

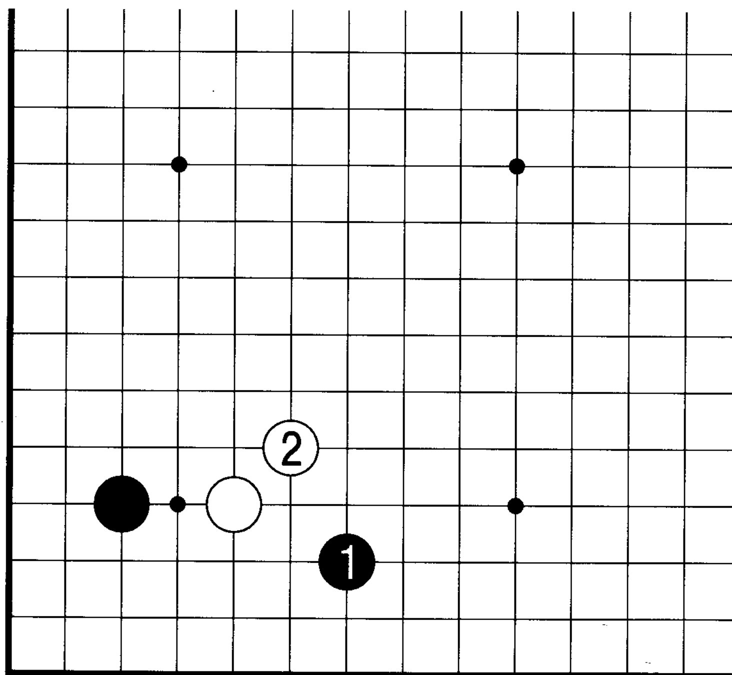
9도

9도(백, 불만)

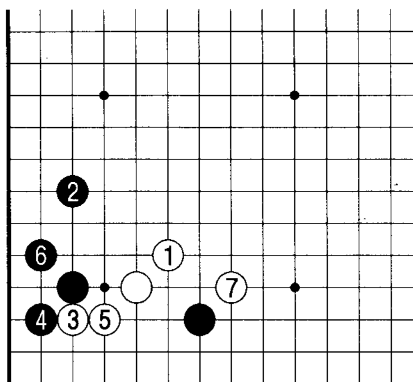
백1로 단수친 후 3으로 막는 것은 약간 미흡하다. 선수로 좌우 흑을 분단시킬 수 있지만 흑●를 제압할 뚜렷한 방법이 보이지 않는다는 것이 백의 고민이다.

제 41 형

견실한 마늘모



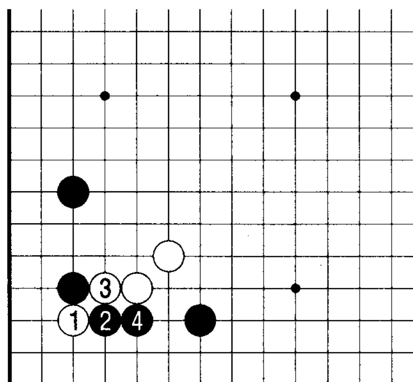
흑1로 협공했을 때 백2로 마늘모한 것은 견실하게 두겠다는 뜻이다. 그럼 백2 이후의 변화를 살펴보기로 한다.



1도

1도(백, 만족)

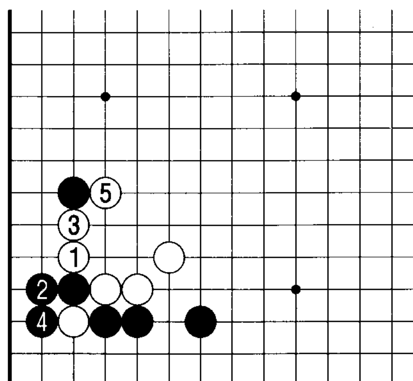
백1로 마늘모하면 흑2로 두칸 벌리는 것이 가장 보편적인 응수법이다. 그런데 백3으로 붙였을 때 흑4로 젖힌 후 6으로 호구친 수가 이상감각. 백7로 씌우면 이 결과는 백이 유리하다.



2도

2도(당연한 반발)

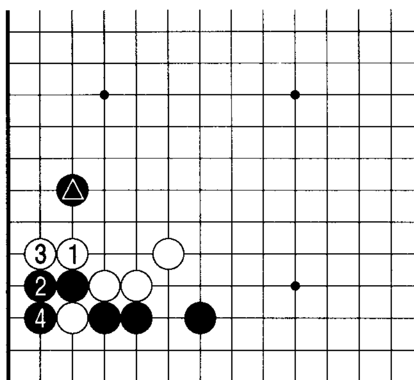
백1로 붙였을 때 흑은 당연히 2로 젖힐 곳이다. 계속해서 백3으로 끊는다면 흑4로 밀어 연결의 형태를 취하는 것이 좋다. 계속해서 ……



3도

3도(기본 정석)

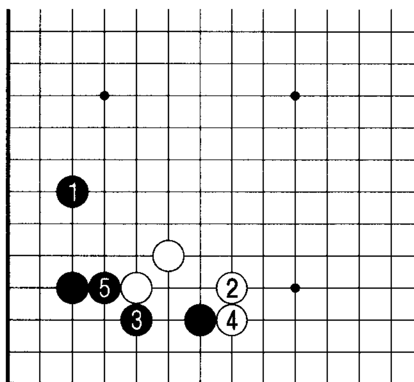
전도에 계속해서 백은 1로 단수친 후 3으로 치받는 것이 이 경우 적절한 행마법이다. 흑은 4로 단수치게 되는데 백5로 젖혀서 기본 정석이 일단락된다.



4도

4도(백, 불만)

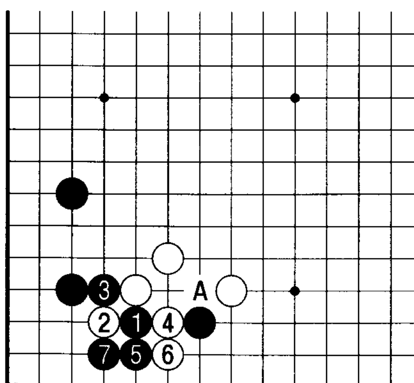
백1, 흑2 때 단순하게 백3으로 막는 것은 좋지 않다. 흑4로 잡고 나면 흑● 한점을 제압할 뚜렷한 방법이 보이지 않는다는 것이 백의 고민이다.



5도

5도(하변을 중시)

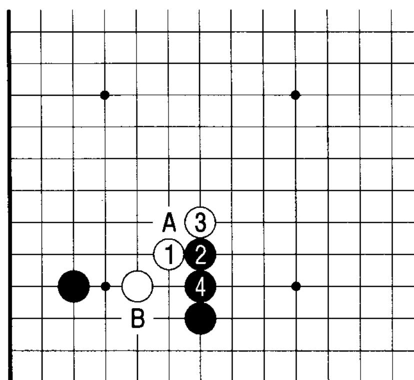
흑1로 두칸 벌렸을 때 백2로 씌우는 것은 하변을 중시한 것이다. 계속해서 흑3으로 붙여 연결을 모색하고 백4, 흑5까지가 기본형이다. 부분적으로 볼 때 흑의 실리가 돋보인다.



6도

6도(흑, 충분)

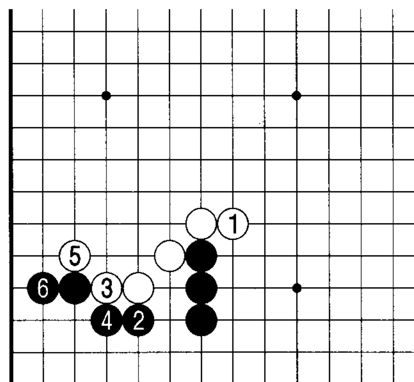
전도의 수순 중 흑1로 붙였을 때 백2로 젖힌 후 4로 단수쳐서 분단을 모색하는 것은 좋지 않다. 이하 흑7까지 진행된 후 백은 A의 약점이 눈에 거슬린다.



7도

7도(흑의 변화)

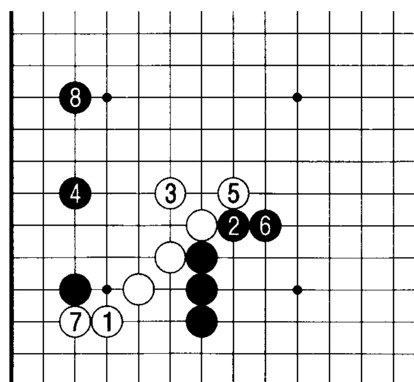
백1로 마늘모했을 때 흑은 2로 붙이는 수도 성립한다. 계속해서 백3으로 젖힌다면 흑4로 잇는 것이 요령이다. 이후 백A로 잇는다면 흑B로 건너서 흑이 유리하다.



8도

8도(정석)

전도 이후 백은 1로 뻗는 것이 정수이다. 계속해서 흑2로 건넌다면 백3 이하 흑6까지 선수로 세력을 구축하는 것이 요령이다. 흑백 불만없는 기본 정석이다.



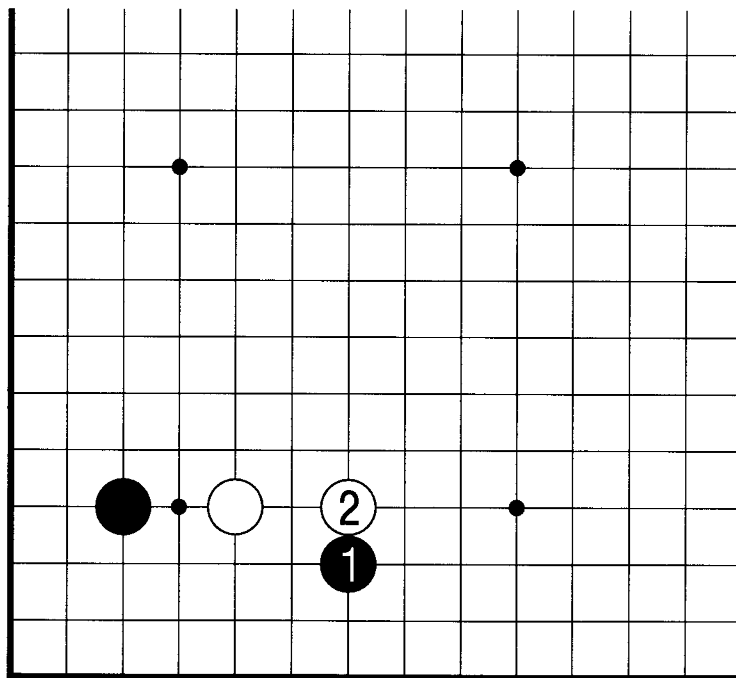
9도

9도(백의 변화)

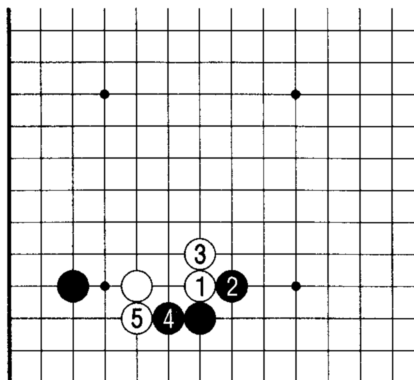
백은 전도처럼 처리하지 않고 1로 마늘모해서 두는 수도 가능하다. 계속해서 흑은 2로 젖힌 후 4에 두칸 벌리게 되는데 백5 이하 흑8까지가 기본형이다.

제 42 형

중앙을 중시한 붙임



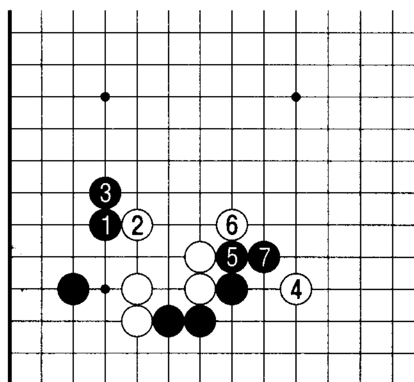
흑1로 협공했을 때 백2로 붙인 것은 중앙으로 진출하겠다는 뜻이다. 그럼 백2 이후의 변화를 검토해 보기로 한다.



1도

1도(정석)

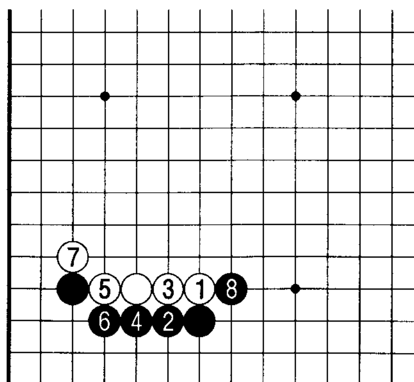
백1로 붙이면 흑은 2로 젖힌 후 4에 뻗는 것이 가장 상식적인 응수법이다. 계속해서 백은 5로 막게 되는데 ……



2도

2도(호각)

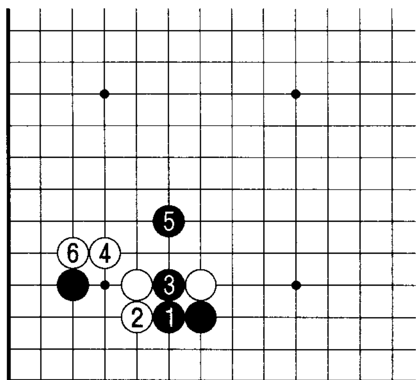
전도 이후 흑은 1로 날일자해서 귀를 지키게 된다. 계속해서 백은 2로 붙인 후 4에 협공하게 되는데 흑5 이하 흑7까지가 기본형이다.



3도

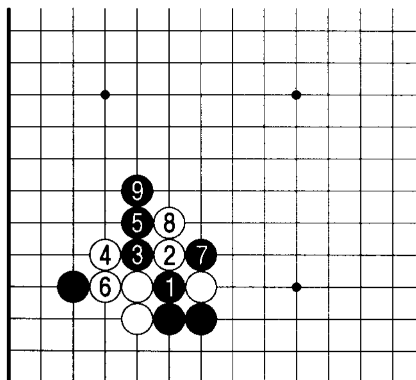
3도(흑, 충분)

백1로 붙였을 때 흑2로 급소를 차지하는 변화이다. 계속해서 백3으로 잇는다면 흑4 이하 8까지 실리를 차지하면서 변으로 진출해 흑으로선 둘 만한 결말이다.


4도

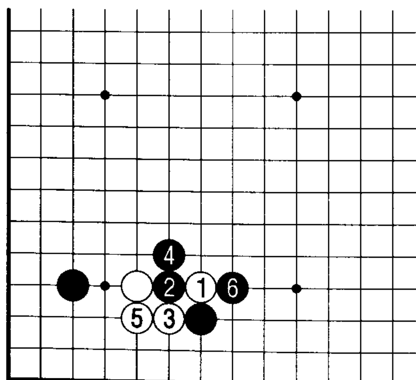
4도(백의 반발)

흑1 때 백은 2로 막아 반발할 곳이다. 계속해서 흑은 기세상 3으로 뚫게 되는데 백4 이하 흑5, 백6까지가 기본형이다. 쌍방 충분히 둘 수 있는 갈림이다.


5도

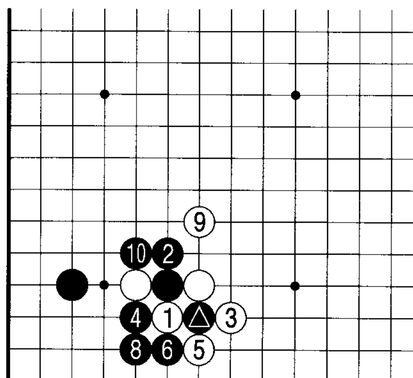
5도(백, 곤란)

흑1로 뚫었을 때 백이 전도처럼 두지 않고 곧장 2로 막는 것은 무모한 수이다. 흑은 3으로 절단한 후 이하 9까지 강력하게 맞서는 것이 좋은 행마법으로 백이 곤란한 모습이다.


6도

6도(축과 연관)

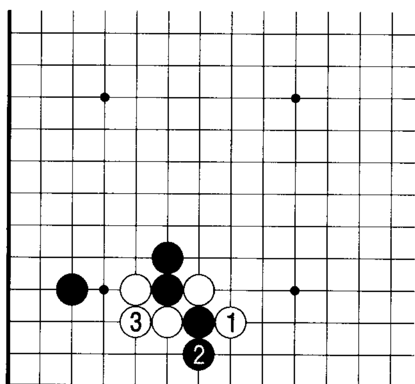
백1 때 흑2로 끼운 것은 축 유리를 전제로 한 것이다. 계속해서 백3으로 단수치고 흑4 이하 6까지 진행된다면 축이 유리한 흑이 좋다.



7도 ⑦ … ▲

7도(백의 반발)

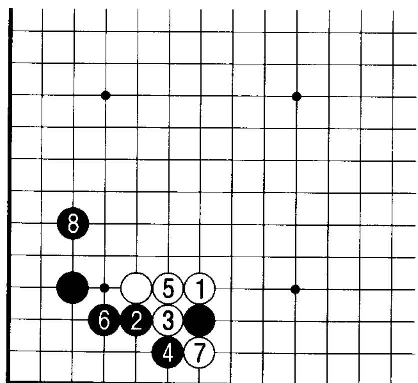
백1, 흑2 때 축이 불리하다면 백은 3으로 단수치는 것이 좋은 수이다. 계속해서 흑은 4로 단수친 후 이하 10까지 실리를 차지하게 되는데 쌍방 충분히 둘 수 있는 갈림이다.



8도

8도(흑, 곤란)

전도의 수순 중 백1로 단수쳤을 때 흑2로 내려서는 것은 좋지 않다. 백은 3으로 잇는 것이 좋은 수로 흑이 곤란한 모습이다.



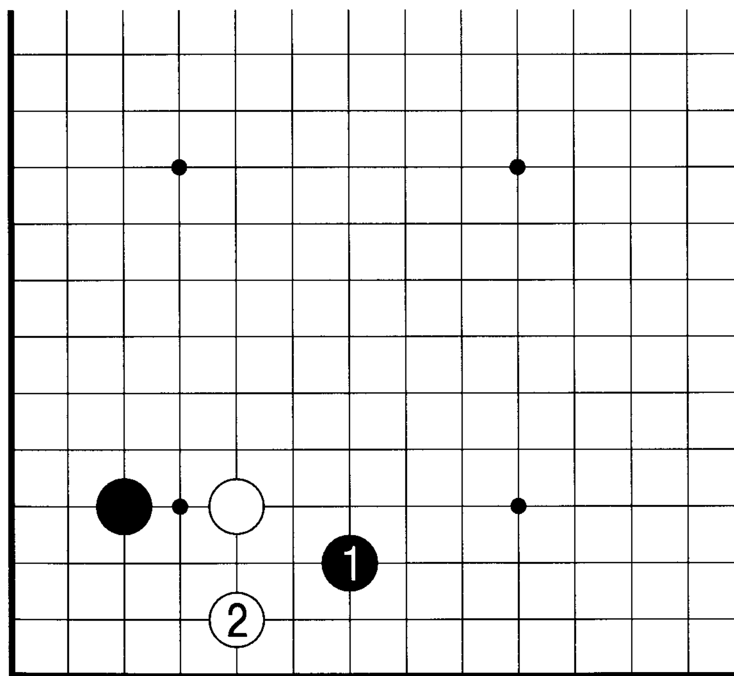
9도

9도(백, 두터움)

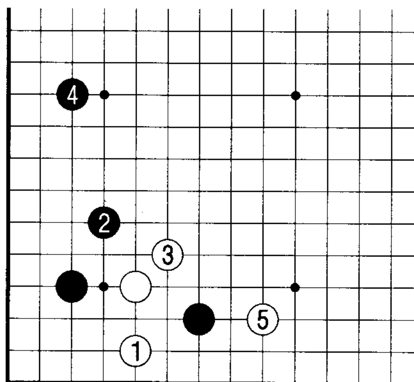
백1로 붙였을 때 흑2로 붙여 연결을 모색하는 것은 좋지 않다. 백은 3·5로 끼워 잇는 것이 좋은 수순으로 이하 백7까지 두터움을 확립해서 충분한 결말이다.

제 43 형

강력한 차단



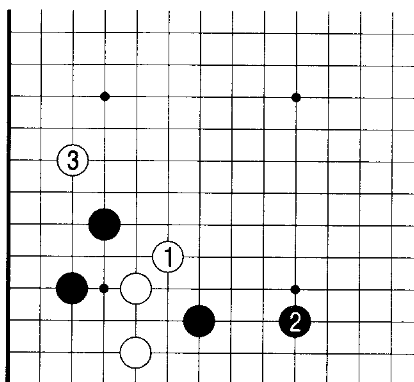
흑1로 협공했을 때 백2로 한칸 뛴 것은 좌우 흑을 연결시켜 주지 않겠다는 강력한 의사표현이다. 백2는 주변 백이 강할 때 유력한 수단이다.



1도

1도(정석)

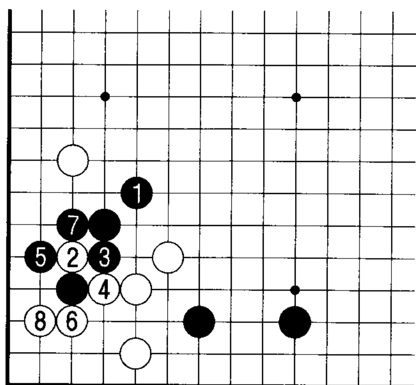
백1로 한칸 뛰면 흑은 2로 날일자해서 받는 것이 가장 보통이다. 계속해서 백3으로 진출하고 흑4, 백5까지가 기본 정석이다.



2도

2도(통렬한 다가섬)

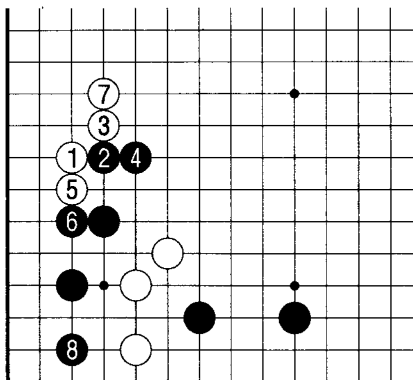
백1로 마늘모했을 때 흑은 하변을 중시해서 2로 벌리는 수도 가능하다. 이때는 백3으로 다가서는 것이 통렬한 일격이 된다.



3도

3도(호각)

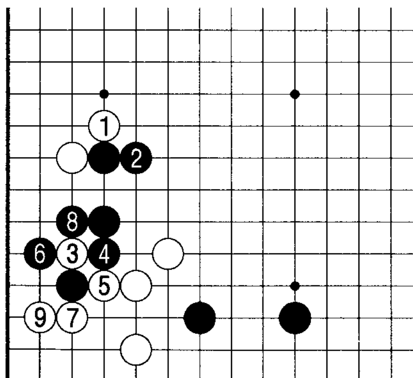
전도에 계속해서 흑1로 마늘모한다면 백은 2로 건너 붙이는 것이 행마법이다. 계속해서 흑3으로 젖히고 이하 백8까지가 예상되는 진행인데 쌍방 호각의 갈림이다.



4도

4도(흑, 만족)

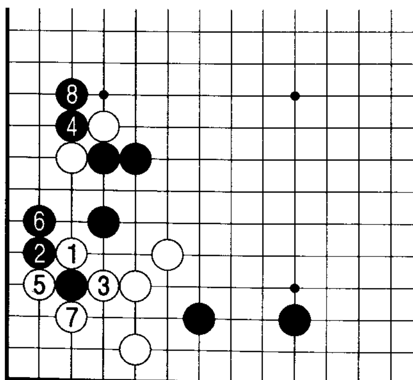
백1로 다가섰을 때 흑2로 붙이는 변화이다. 계속해서 백3으로 젖히고 흑4로 뻗은 것까지는 필연적인데 백5로 빠지는 수가 형태에 얽매인 속수. 이하 흑8까지의 진행이면 흑이 유리하다.



5도

5도(좋은 수순)

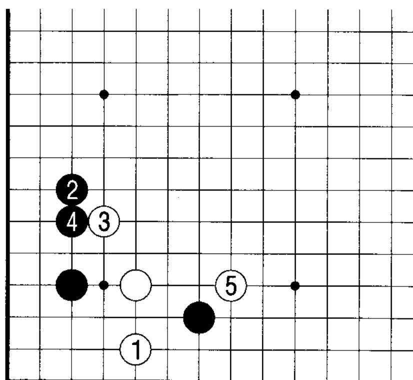
백1, 흑2 때 백은 3으로 건너붙이는 것이 좋은 행마법이다. 흑은 4로 끊는 정도인데 이하 백9까지 귀의 실리를 차지할 수 있다.



6도

6도(흑의 변화)

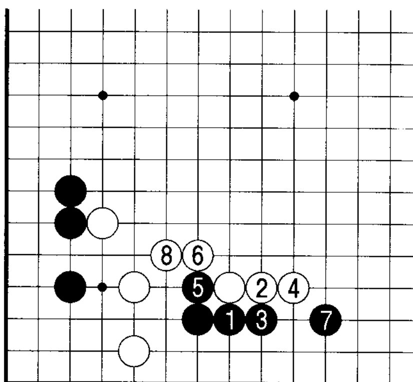
백1로 건너 붙였을 때 흑은 2로 젖혀 받는 수도 가능하다. 계속해서 백3으로 젖힌다면 흑4로 끊는 것이 요령으로 이하 흑8까지가 기본형이다. 이 형태는 쌍방 충분히 둘 수 있는 갈림이다.



7도

7도(절호의 씌움)

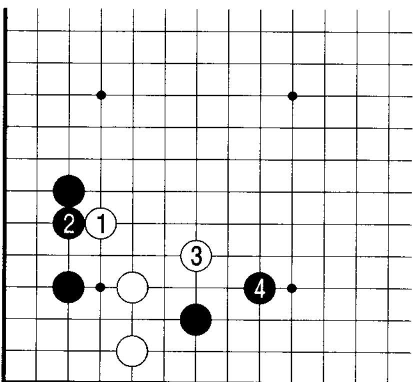
백1 때 흑2로 두칸 벌리는 것은 의문수이다. 백은 3으로 들여다본 후 5에 씌우는 것이 호착으로 백이 주도권을 장악할 수 있다.



8도

8도(백, 두터움)

전도에 계속해서 흑1·3으로 움직인다면 백은 2·4로 뻗은 후 이하 8까지 두터움을 확립해서 충분한 결말이다.



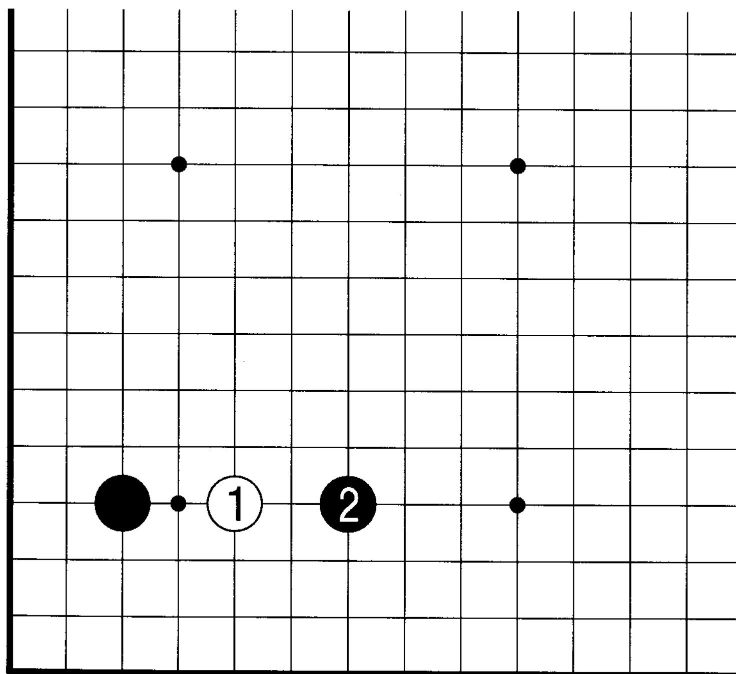
9도

9도(흑, 만족)

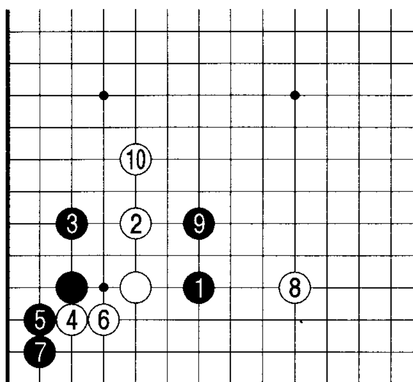
백1, 흑2를 선수한 후 단순히 3으로 모자씌우는 것은 책략이 부족한 수이다. 흑4로 날일자해서 보강하고 나면 이 형태는 도리어 흑이 유리한 결말이다.

제 44 형

급격한 한칸 높은 협공



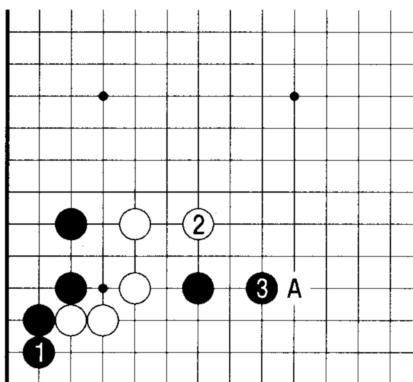
백1로 걸쳤을 때 흑2의 한칸 높은 협공은 여러 가지 협공 방법 중 가장 급격한 협공수라고 할 수 있다. 그럼 흑2 이후의 변화를 알아보도록 한다.



1도

1도(정석)

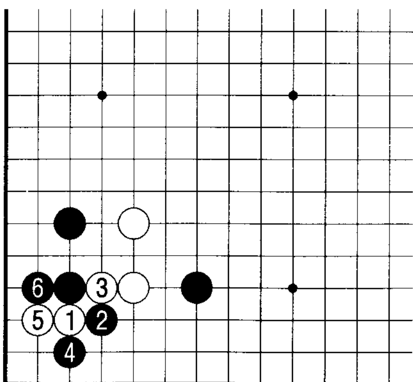
흑1로 협공하면 백은 2로 한칸 뛰어 나가는 한수이다. 계속해서 흑3으로 받고 이하 백10까지가 기본형인데 쌍방 충분히 둘 만한 갈림이다.



2도

2도(백, 방향착오)

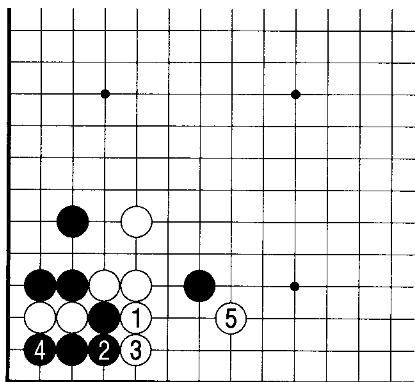
전도의 수순 중 흑1로 뻗었을 때 백A로 협공하지 않고 2로 씌우는 것은 방향착오이다. 흑은 3으로 한칸 뛰어 대만족이다.



3도

3도(흑의 반발)

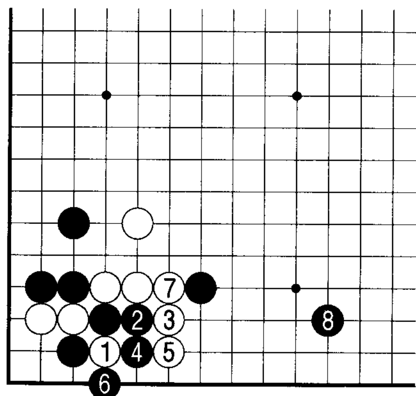
백1로 붙였을 때 1도의 기본 정석을 따르지 않고 흑2로 젖히는 것은 의문수이다. 계속해서 백3으로 끊었을 때 흑4로 단수친 후 6으로 막아 귀를 공략하겠다는 것이 흑의 작전인데 ……



4도

4도(백, 만족)

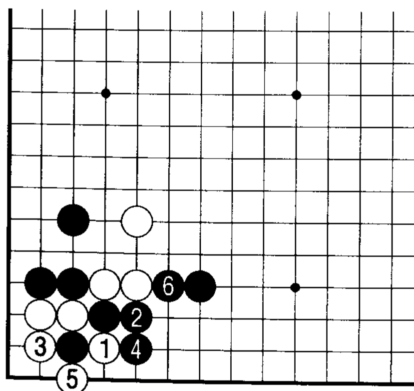
전도 이후 백은 1로 단수친 후 이하 5까지 처리하는 것이 좋은 수순이다. 이 형태는 귀의 실리에 비해 변으로 진출한 백 모양이 더욱 훌륭하다.



5도

5도(백, 불만)

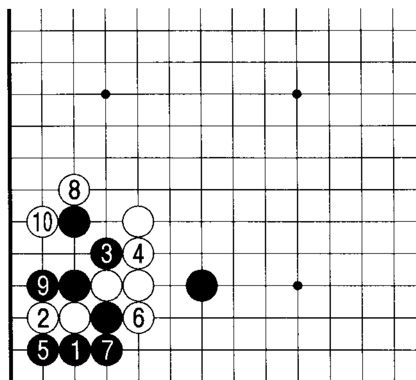
얼핏 백1로 단수친 후 이하 흑6까지 돌파하는 것이 더욱 유력한 수단으로 보인다. 그러나 백7로 보강할 수밖에 없는 만큼 선수를 흑에게 빼앗기므로 백이 좋지 않다.



6도

6도(백, 최악)

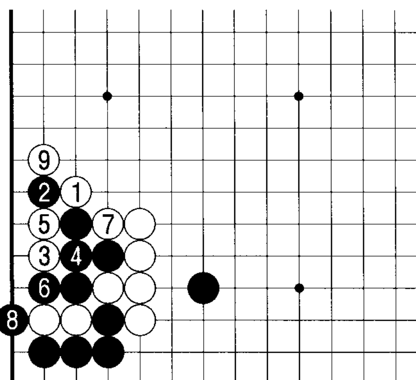
백1·3으로 단수쳐서 귀의 삶을 도모하는 것은 최악의 선택이다. 흑은 4·6으로 외곽을 견실하게 지켜서 대만족이다.



7도

7도(백, 두터움)

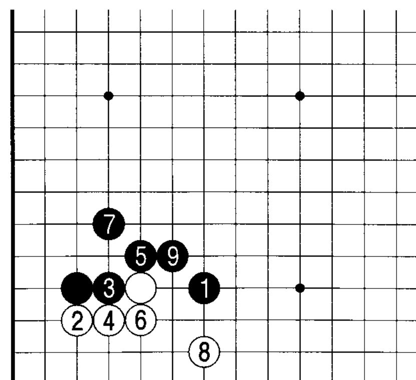
흑1, 백2 때 흑3, 백4를 선수한 후 5에 막는 변화이다. 이때는 백6으로 단수친 후 8로 붙여 외곽을 정비하는 것이 수순이다. 이하 백10까지 백의 두터움이 돋보인다.



8도

8도(백, 만족)

전도의 수순 중 백1로 붙였을 때 흑2로 젖히는 것은 좋지 않다. 백은 3으로 치중하는 것이 좋은 수로 이하 9까지 처리해서 대만족이다.



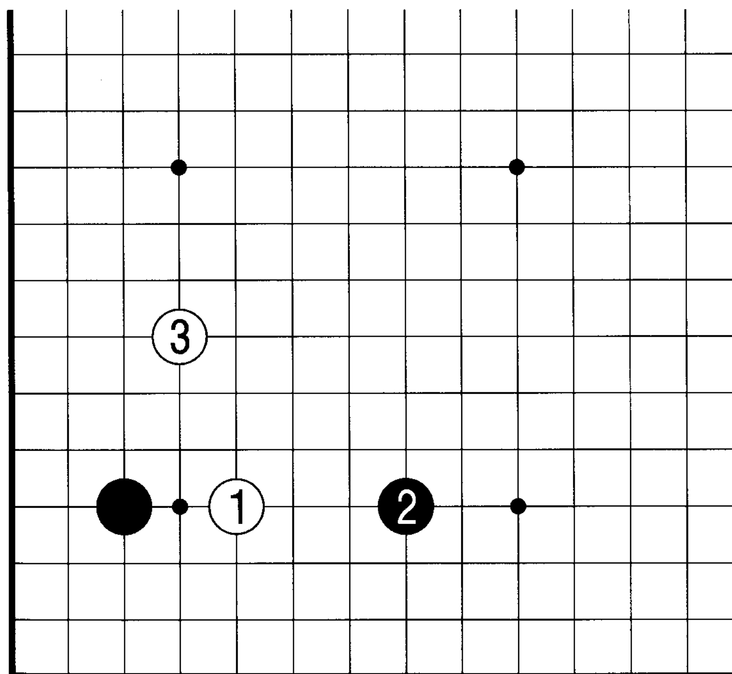
9도

9도(백, 충분)

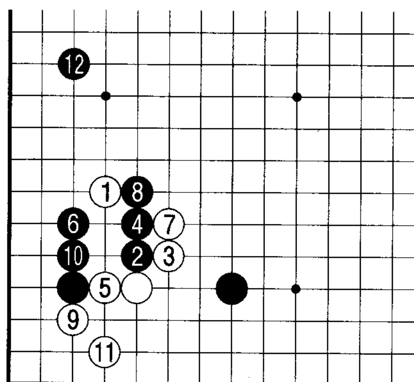
흑1로 협공하고 백2로 붙였을 때 흑3으로 치받은 후 5에 젖히는 것은 특별한 경우가 아니면 좋지 않다. 백은 6으로 이은 후 8로 날일자하는 것이 좋은 수순으로 흑9까지 선수로 형태를 결정지을 수 있다.

제 45 형

눈목자 씌움



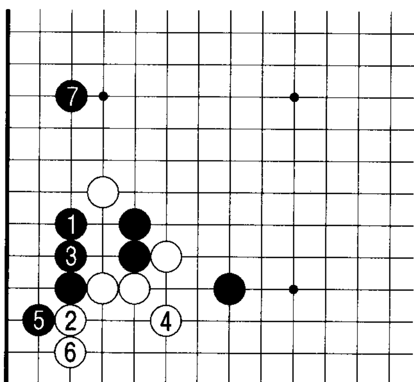
백1, 흑2 때 백3으로 씌우는 수는 실전에 가장 많이 등장하는 기본 정석 중 하나이다. 그럼 백3 이후의 변화를 살펴보기로 한다.



1도

1도(기본 정석)

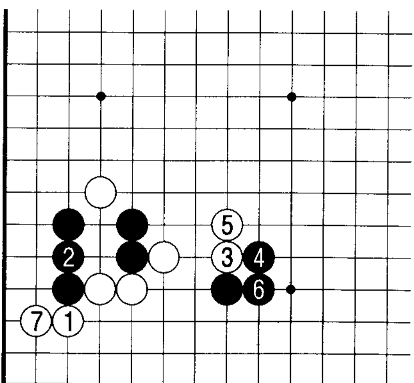
백1로 눈목자하면 흑은 2로 붙이는 것이 가장 상식적인 응수법이다. 계속해서 백2로 젖히고 이하 흑12까지의 갈림이 되는데 쌍방 불만없는 기본 정석이다.



2도

2도(견실한 호구)

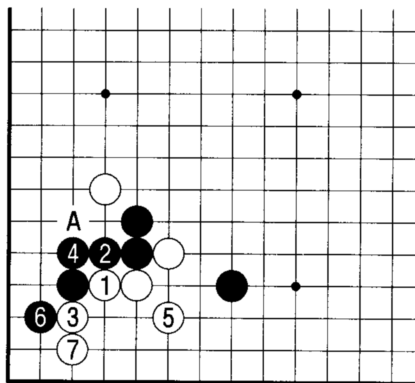
전도의 수순 중 흑1로 한칸 뛰고 백2, 흑3까지 진행되었을 때 백4로 호구친 수는 견실위주의 수법이다. 계속해서 흑5로 젖히고 이하 흑7까지가 기본형이다.



3도

3도(구정석)

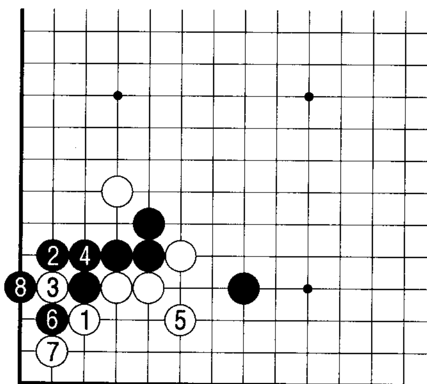
백1, 흑2 때 백3으로 붙이는 수는 구정석의 일종이다. 계속해서 흑4로 젖히고 이하 흑7까지가 기본 정석이다.



4도

4도(백, 만족)

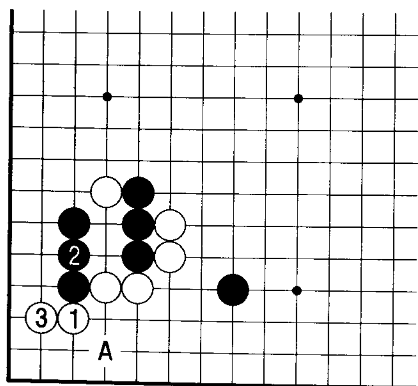
백1로 치받았을 때 흑A로 한 칸 뛰지 않고 곧장 흑2로 막는 것은 대부분 좋지 않다. 계속해서 백3으로 젖히고 흑4 이하 백7까지 진행되면 이 결과는 백이 약간 유리하다.



5도

5도(백, 충분)

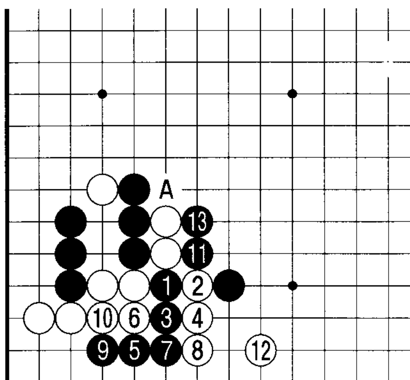
백1로 젖혔을 때 흑2로 호구치는 변화이다. 이때는 백3, 흑4를 선수한 후 5에 호구치는 것이 좋은 수순이다. 흑6·8에는 백7를 선수한 후 또다시 손을 빼는 것이 요령이다.



6도

6도(축과 연관)

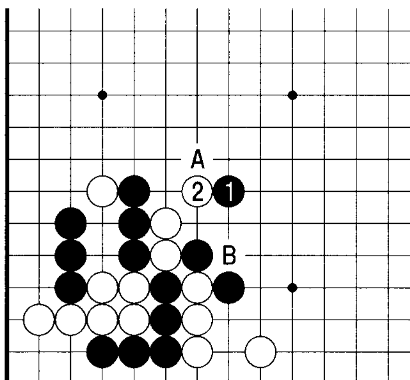
백1, 흑2 때 백은 A에 호구치지 않고 3으로 뻗는 수도 가능하다. 백3은 실리에 짠 수법으로 축이 유리할 때 가능한 수단이다.



7도

7도(백, 곤란)

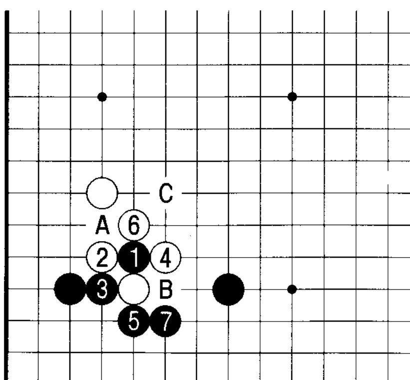
전도에 계속해서 흑은 1로 끊어 백의 약점을 이용하는 것이 요령이다. 계속해서 백2로 단수치고 이하 흑13까지가 예상되는 진행인데 A의 축 성립여부가 선악을 판가름하게 된다.



8도

8도(백의 탈출)

흑은 축이 불리하다면 1로 날일자해서 백의 응수를 엿보는 것이 재미있는 수이다. 계속해서 백2로 마늘모 붙인 것은 이 경우 이 한수라 할 만한 탈출의 맥점으로 A와 B를 맞보기로 하고 있다.



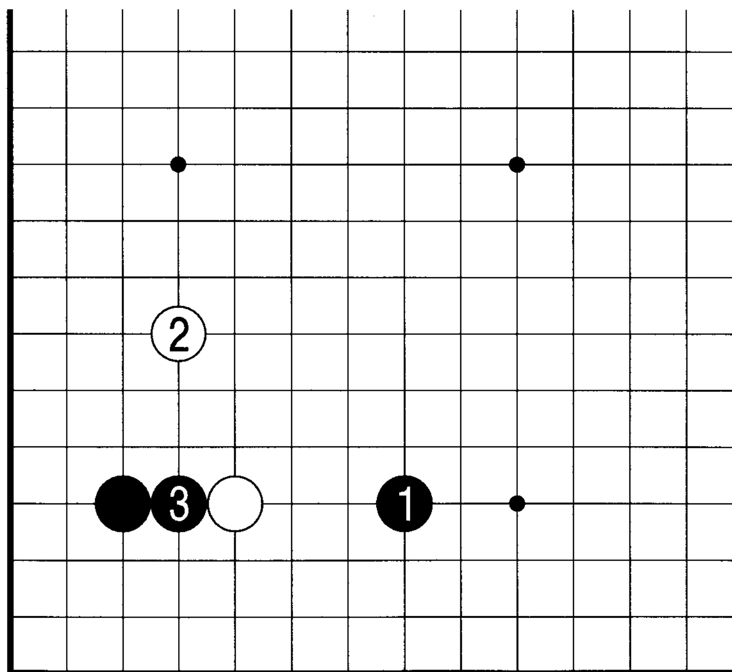
9도

9도(변화)

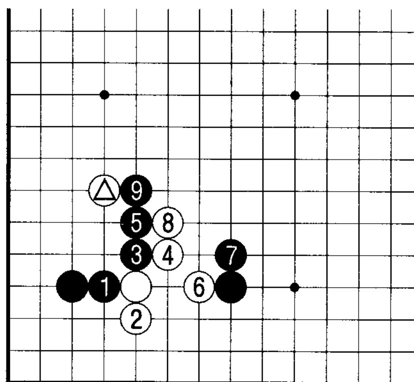
흑1 때 백2로 젖히는 것은 좋지 않다. 그러나 단순히 흑5면 이하 흑7까지 호각이다. 올바른 대응책은 백4 때 흑6으로 키운 후 백A, 흑5, 백B, 흑7, 백C까지. 이후 흑은 두점의 사석을 활용하는 뒷맛이 있다.

제 46 형

변칙수단

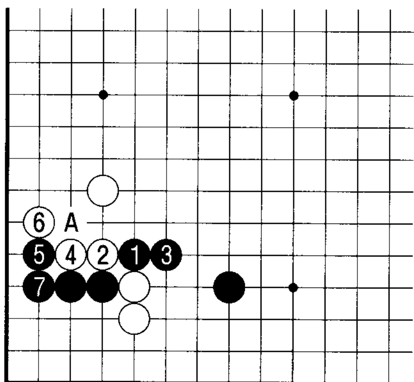


흑1, 백2 때 흑3으로 치받은 것은 속임수의 성격이 강한 수이다. 흑3은 변칙수단이라고 할 수 있는데 이후의 변화를 검토해 보기로 한다.



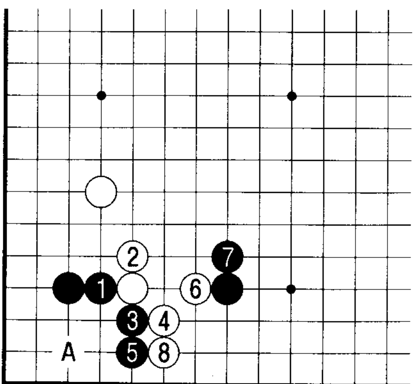
1도(흑, 만족)

흑1로 치받았을 때 백2로 내려서는 것은 의문이다. 흑은 3으로 젖힌 후 이하 9까지 백을 양분시키는 것이 좋다. 백△ 한 점을 무력화시켜서는 흑이 유리하다.



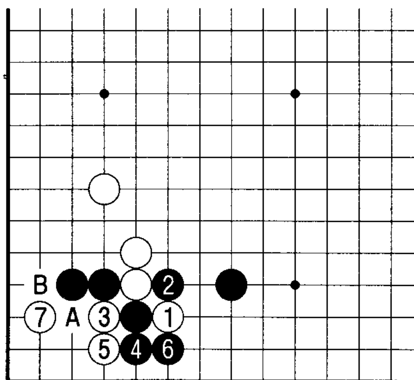
2도(백, 불리한 싸움)

흑1로 젖혔을 때 백2로 끊는다면 흑3으로 뻗는 것이 적절한 행마법이다. 계속해서 백4로 막아도 흑5·7로 젖혀 잇고 나면 백은 A의 약점 때문에 불리한 싸움을 각오해야 한다.



3도(백, 만족)

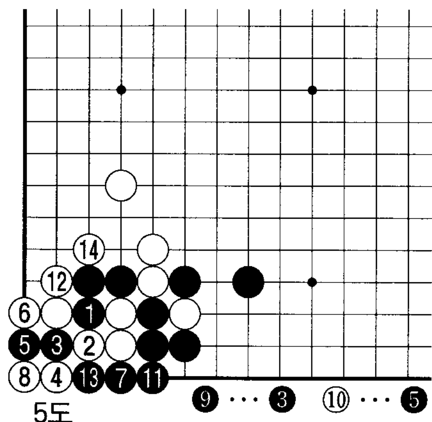
흑1로 치받으면 백은 2로 뻗는 한수이다. 계속해서 흑3으로 젖힌다면 백4로 막는 것이 강수이다. 이후 흑이 5로 물러선다면 백6으로 붙인 후 8로 막아서 백이 유리하다. 귀의 흑은 A의 급소가 남아 있다.



4도

4도(선택의 기로)

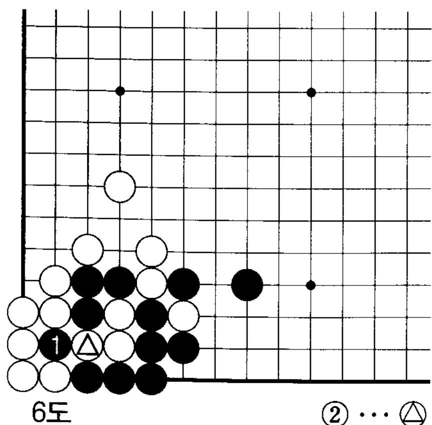
백1로 젖히면 흑은 2로 끊는 한수이다. 계속해서 백은 3으로 단수친 후 5에 막게 되는데 흑6으로 달아나고 백7로 한칸 뛰었을 때가 흑으로선 선택의 기로이다. 예상되는 흑의 응수는 A와 B이다.



5도

5도(귀삼수)

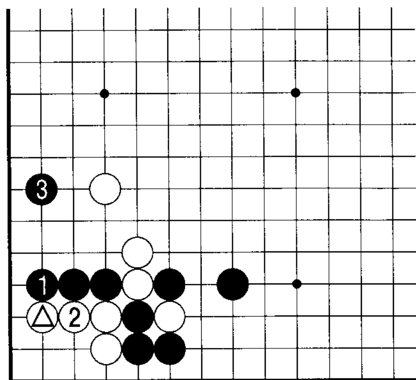
흑1·3으로 나가 끊은 것은 귀의 특수성을 이용해서 수상전으로 나가겠다는 뜻이다. 계속해서 백2로 막고 이하 백14까지 흑은 이른바 귀삼수의 맥점을 이용해서 수상전을 승리로 이끌 수 있다.



6도

6도(백, 두텁다)

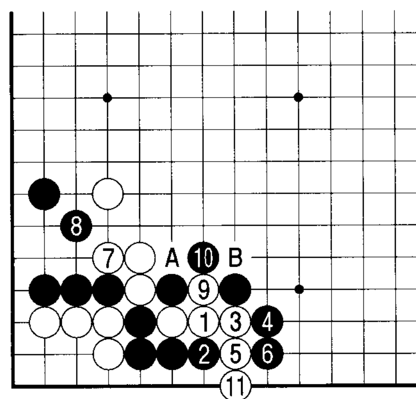
전도 이후 흑은 1로 백 석점을 따내게 되는데 백도 2로 되따내는 것이 요령이다. 이 형태는 흑 모양에 비해 백이 약간 유리하다는 것이 중론이다.



7도

7도(흑의 변화)

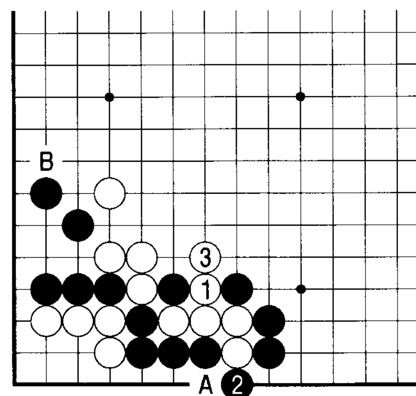
백◬로 한칸 뛰었을 때 흑이 전도의 진행을 피해 1로 막는 변화를 살펴보기로 한다. 이때는 백2로 막는 한수. 계속해서 흑은 3으로 진출하게 되는데 ……



8도

8도(흑, 곤란)

전도 이후 백은 1로 움직이는 수가 성립한다. 계속해서 흑은 2로 밀고 나간 후 4·6으로 막게 되는데 이하 백9까지 처리하는 것이 좋은 수순이다. 계속해서 흑10이라면 백11로 내려서서 흑이 곤란한다. 이후 흑A라면 백B이다.



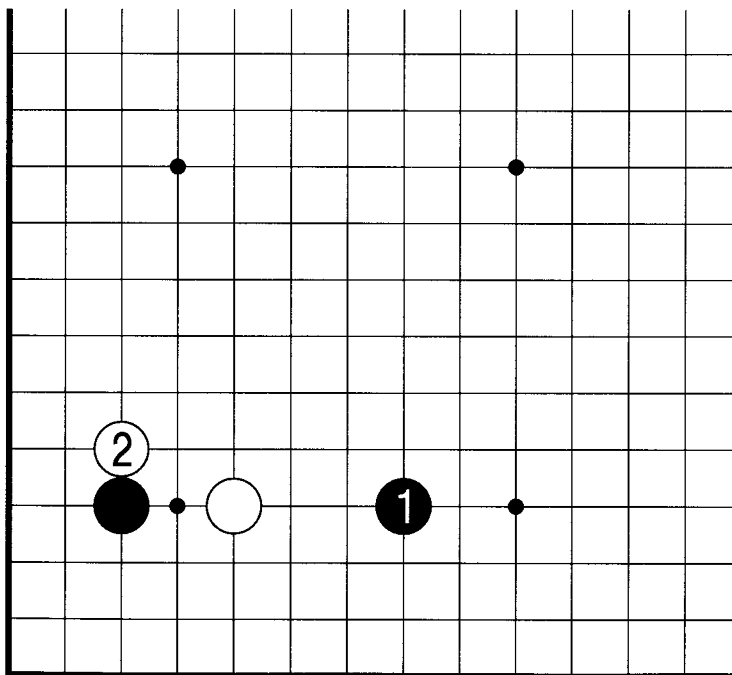
9도

9도(백, 충분)

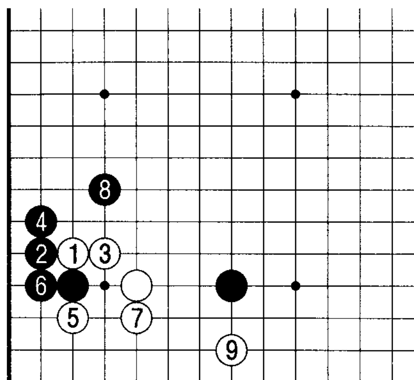
전도의 수순 중 백1로 단수치면 흑은 2로 넘는 정도이다. 백3으로 뻗고 난 후 흑이 백을 공격하기 위해선 A에 잇고 버텨야하는데 백B로 붙이는 강수가 대기하고 있어 이 형태는 흑이 안된다.

제 47 형

적극적 붙임



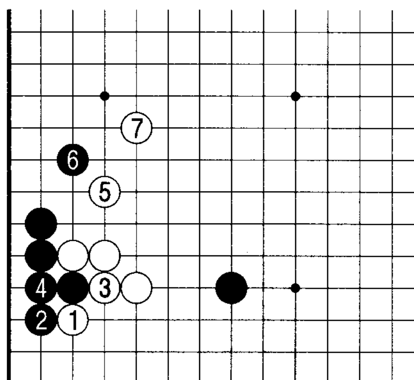
흑1로 협공했을 때 백2로 붙이는 수는 전투적인 성향이 강한 수단이다. 그럼 백2 이후의 변화를 살펴보기로 한다.



1도

1도(호각)

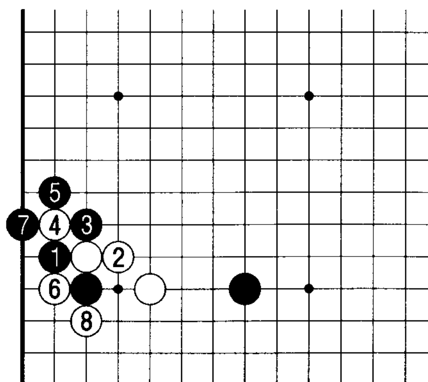
백1로 붙이면 흑2로 젖힌 후 4에 뻗는 것이 가장 보편적인 응수법이다 계속해서 백은 5에 붙인 후 7로 내려서 형태를 정비하게 되는데 흑8, 백9까지가 정석적인 진행이다.



2도

2도(백, 만족)

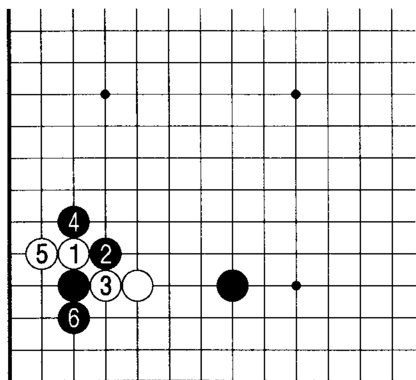
전도의 수순 중 백1로 붙였을 때 흑2로 호구치는 것은 약간 의문이다. 백은 3으로 단수친 후 이하 백7까지 중앙으로 진출해서 충분한 모습이다.



3도

3도(백, 충분)

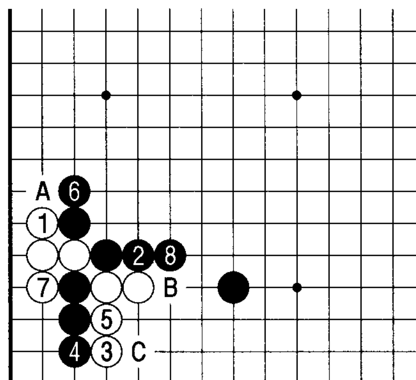
흑1로 젖히고 백2로 뻗었을 때 흑3으로 젖히는 것은 약간 싱거운 수이다. 백은 4에 끊는 것이 좋은 수로 흑5를 기다려 이하 백8까지 집을 갖고 안정하면 충분한 진행이다.



4도

4도(흑의 강수)

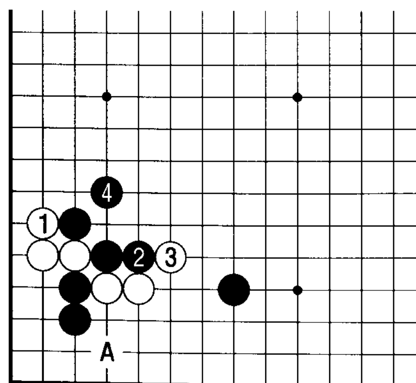
백1로 붙였을 때 흑은 2·4로 단수친 후 6으로 뻗는 것이 강수이다. 이와 같은 수는 세력을 쌓고자 할 때 유력한 수단이다. 계속해서 ……



5도

5도(흑의 사석전법)

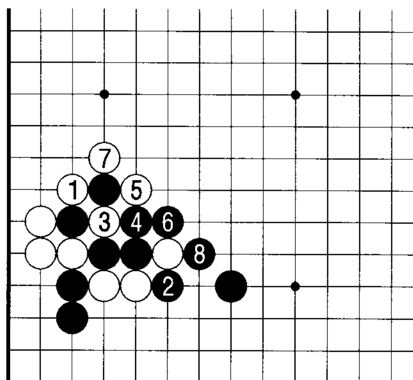
백은 1로 미는 한수이다. 계속해서 흑2에는 백3으로 한칸 뛰는 것이 수상전의 급소. 이후 흑은 4로 뻗어 사석전법을 펼치게 되는데 이하 흑8까지가 기본형이다. 이후 흑은 A에 막든지 또는 B에 막아 C를 선수활용할 것인지 선택하게 된다.



6도

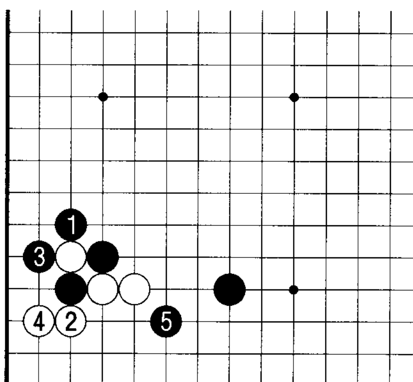
6도(무리한 젖힘)

백1, 흑2 때 백이 A에 한칸 뛰지 않고 3으로 젖히는 것은 약간 무리한 수이다. 이 경우 흑은 4로 호구치는 것이 형태상의 급소가 된다. 계속해서 ……


7도

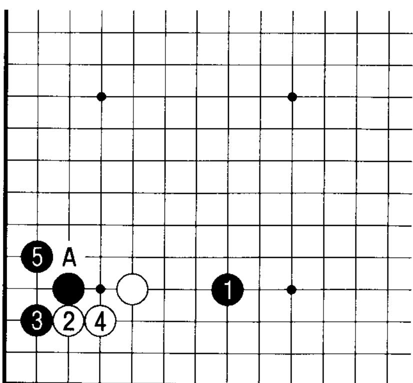
7도(흑, 충분)

전도에 계속해서 백은 1로 단수치게 되는데 흑으로선 2로 끊는 것이 좋은 수이다. 계속해서 백3으로 따내고 이하 흑8까지가 예상되는 진행인데 귀의 실리가 커서 흑이 유리한 결말이다.


8도

8도(백, 불만)

흑1로 단수쳤을 때 복잡한 진행을 피해 2로 단수치는 것은 의문이다. 흑3으로 따내면 백은 4에 내려서는 정도인데 흑5가 통렬한 급소가 되고 있다.



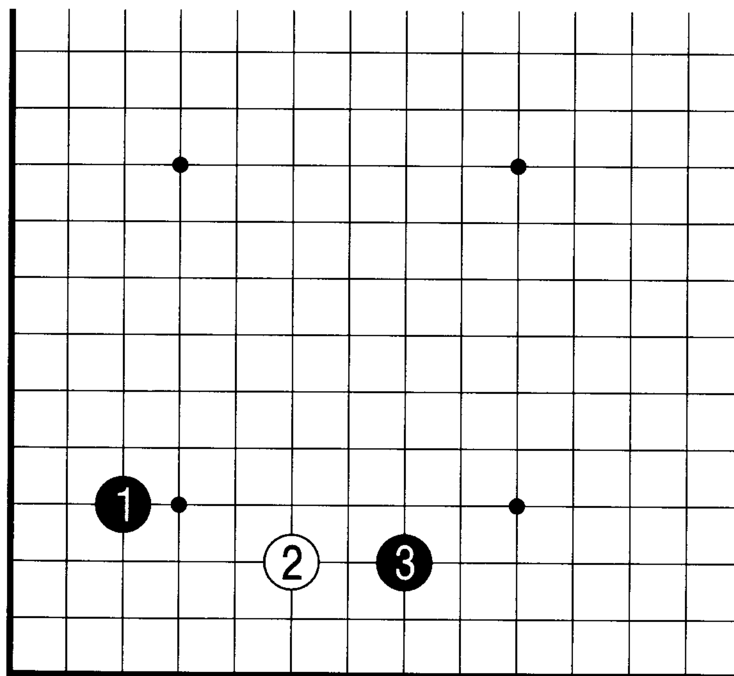
9도

9도(잘못된 붙임)

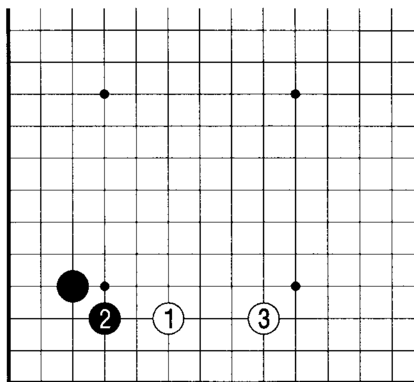
흑1로 협공했을 때 같은 붙임이라도 A가 아닌 백2의 붙임은 좋지 않다. 이 경우 흑은 3으로 젖힌 후 5에 호구치는 것이 좋은 수이다. 계속해서 백은 벌릴 곳이 마땅치 않는 만큼 나쁜 결과이다.

제 48 형

눈목자 걸침

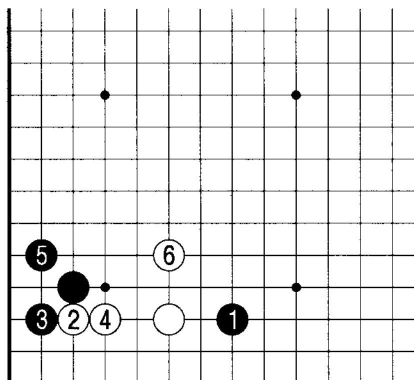


흑1 때 백2의 눈목자 걸침은 유연하게 두고자 할 때 유력한 수단이다. 그럼 흑3으로 협공한 이후의 정석 변화를 알아보기로 한다.


1도

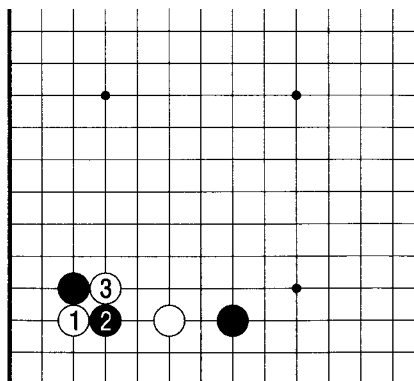
1도(간명하다)

백1로 걸쳤을 때 흑2로 마늘모해서 받으면 가장 간명하다. 계속해서 백은 3으로 두칸 벌려 하변에서 안정을 취하게 되는데 쌍방 충분히 둘 수 있는 기본 정석이다.


2도

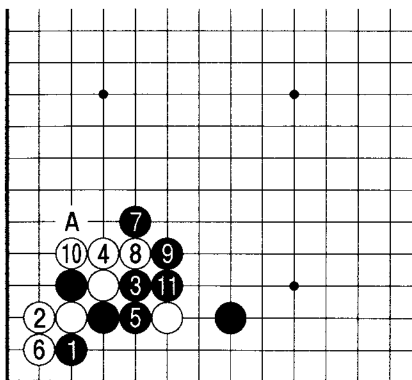
2도(백, 활발)

흑1로 협공하면 백은 2로 붙여 수습하는 것이 좋은 수이다. 계속해서 흑3으로 젖힌 후 5에 호구친다면 백6으로 한칸 뛰어 백이 활발한 모습이다.


3도

3도(강력한 젖힘)

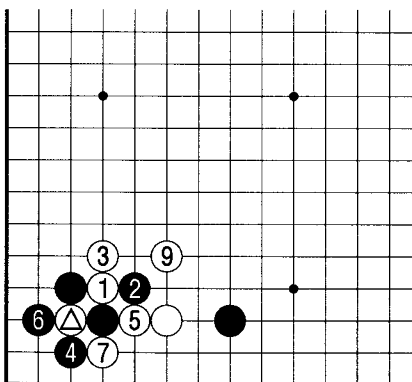
백1로 붙이면 흑은 당연히 2로 젖혀 좌우 백을 분단시킬 곳이다. 계속해서 백은 3으로 끊어 수습하는 것이 요령이다. 계속해서 ……



4도

4도(정석)

전도 이후 흑은 1·3으로 단수친 후 5에 이어 좌우 백을 분단시키는 것이 행마의 요령이다. 계속해서 백6은 근거의 요처이며 흑7로 씌운 후 이하 흑11까지가 기본 정석이다. 이후 흑은 A에 붙여 활용하는 수를 엿보게 된다.

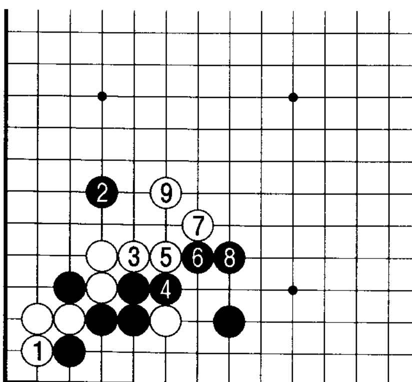


5도

8 … △

5도(흑, 수순착오)

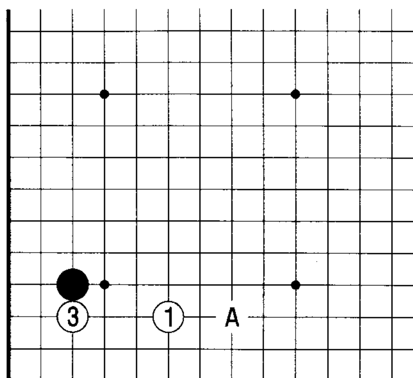
백1로 끊었을 때 흑4로 단수치지 않고 흑2를 먼저 결행하는 것은 수순착오이다. 흑4로 단수쳤을 때 백은 5에 끊는 것이 적절한 변신으로 이하 백9까지 흑 한점을 장문으로 잡아 유리한 결말이다.



6도

6도(흑의 변화)

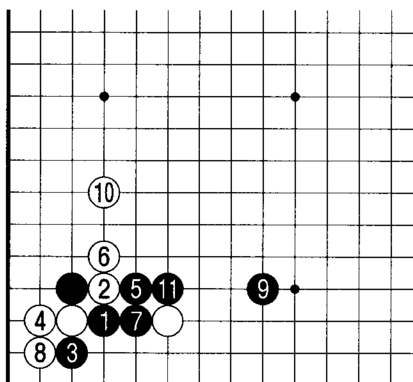
백1로 막았을 때 흑은 2로 응수타진하는 수도 고려할 수 있다. 계속해서 백3으로 밀고 이하 백9까지가 예상되는 진행인데 쌍방 충분히 둘 수 있는 진행이다.



7도

7도(백의 수습책)

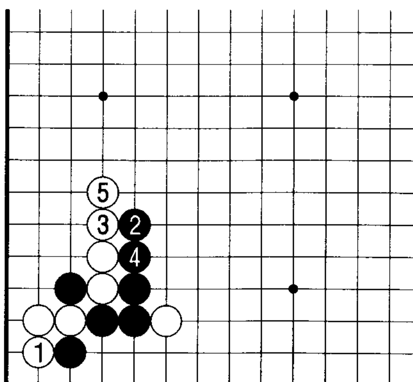
백1로 걸쳤을 때 흑A에 협공한 수로는 손을 빼서 다른 큰 곳에 선행하는 것도 가능하다. 이때도 역시 백은 3으로 붙여 수습하는 정도이다. 계속해서 ……



8도

8도(정석)

전도에 계속해서 흑은 1로 젖히게 되는데 백2로 끊고 이하 백8까지 진행되었을 때 흑9로 전개하는 것이 기본 정석과의 차이점이다. 계속해서 백10으로 한칸 뛰고 흑11로 막기까지가 기본형이다.



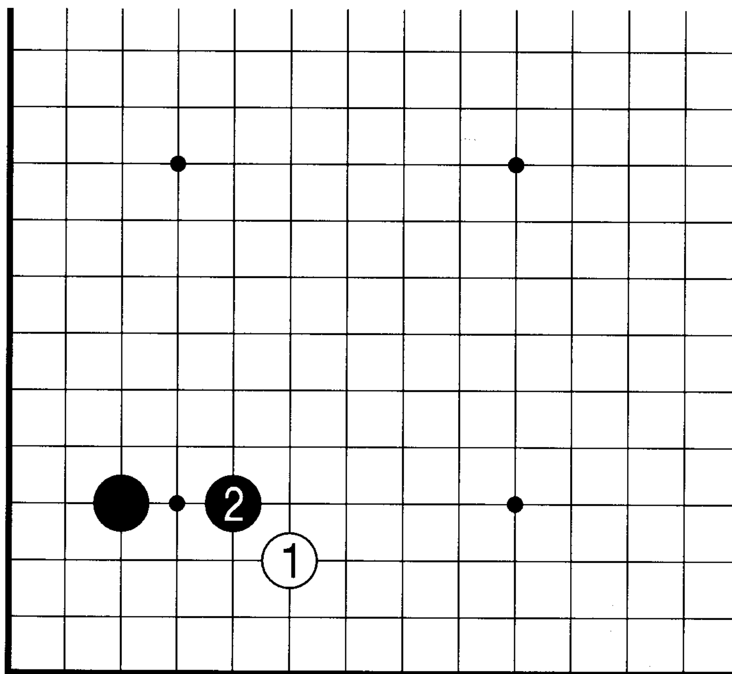
9도

9도(백, 만족)

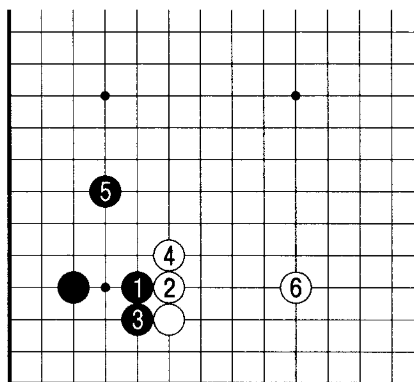
백1로 막았을 때 흑이 전도처럼 두지 않고 2에 씌우는 것은 의문이다. 계속해서 백은 3으로 뻗는 것이 호착으로 흑4에는 백5로 뻗어 백의 실리가 크다.

제 49 형

세력적인 어깨짚음



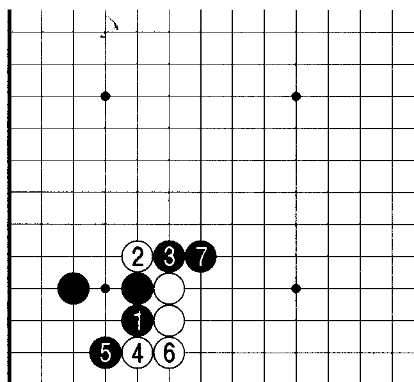
백1로 걸쳤을 때 흑2로 어깨짚은 것은 세력을 중시한 것으로 좌변에 흑돌이 놓여 있을 때 유력한 수단이다. 그럼 흑2 이후의 변화를 검토해 보기로 한다.



1도

1도(정석)

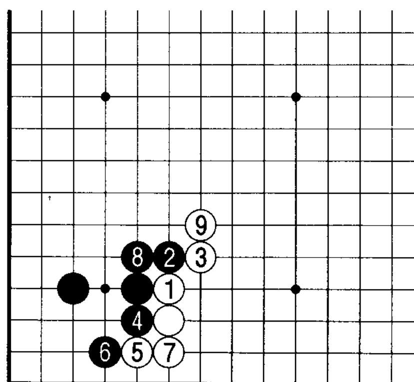
흑1로 어깨짚었을 때 백2로 밀고 올라선 수는 우변을 중시한 수이다. 계속해서 흑3으로 막고 백4 이하 6까지가 기본 정석이다.



2도

2도(백, 곤란)

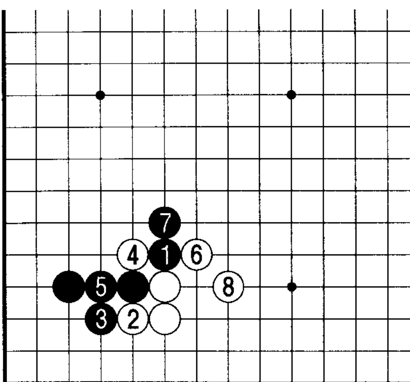
전도의 수순 중 흑1로 막았을 때 백2로 젖히는 것은 무모한 수이다. 흑은 3으로 끊는 것이 강수로 백4·6으로 젖혀 이어도 흑7로 뻗고 나면 백이 불리한 진행이다.



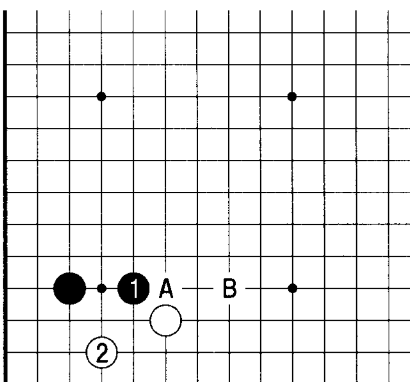
3도

3도(백, 충분)

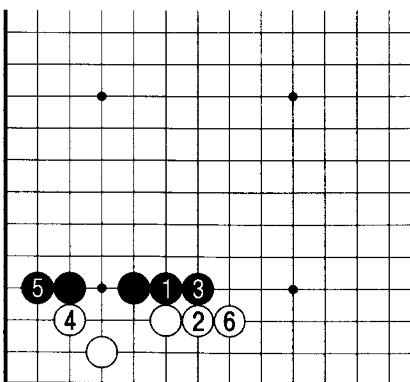
반대로 백1로 밀고 올라섰을 때 흑2로 젖히는 것은 흑이 좋지 않다. 백은 3으로 젖힌 후 흑4 때 백5·7로 젖혀 잇는 것이 좋은 수순이다. 계속해서 흑은 8로 잇는 정도인데 백9로 뻗는 자세가 좋아 백이 유리하다.



4도



5도



6도

4도(흑, 만족)

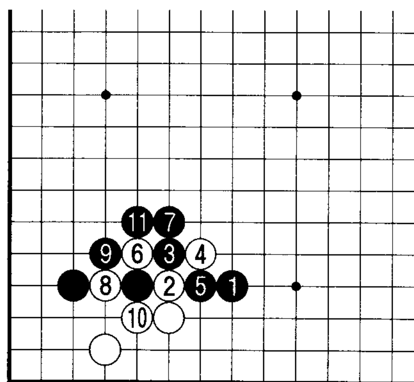
전도의 수순 중 흑1로 젖혔을 때 백2로 밀고 들어간 후 4에 단수치는 것은 좋지 않다. 흑5로 이으면 백은 6으로 단수친 후 8로 호구치는 정도인데 상대를 강화시켜준 만큼 손해가 크다.

5도(실리지향)

흑1로 어깨짚었을 때 백2로 날일자한 것은 실리지향의 수이다. 이후 흑은 A에 밀든지 B 방면에서 협공하든지 선택하게 된다. 계속해서 ……

6도(백, 충분)

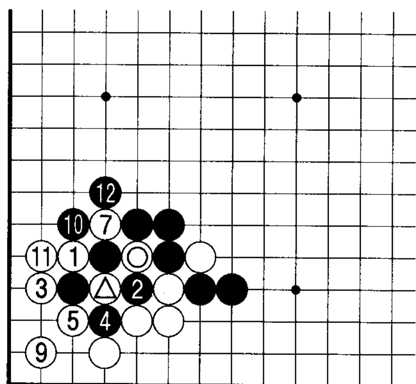
전도에 계속해서 흑1·3으로 미는 것은 중앙 방면의 세력을 중시하겠다는 뜻이다. 계속해서 백은 2로 뻗은 후 4·6까지 실리를 차지해서 충분한 결말이다.



7도

7도(적극적인 협공)

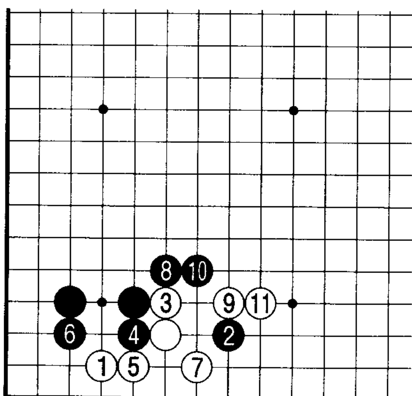
흑은 1로 협공해서 적극적으로 두는 수도 가능하다. 계속해서 백은 2·4로 젖힌 후 이하 흑11까지 상대의 단점을 이용해서 실리를 차지하게 되는데 ……



8도 ❻ … △ ❽ … ◎

8도(정석)

전도 이후 백1로 단수치는 것이 좋은 수이다. 흑2로 따낼 수 밖에 없을 때 백3·5로 돌려친 수가 또한 좋은 수순. 계속해서 흑6으로 잇고 이하 흑12까지 세력과 실리의 갈림이 되는데 쌍방 충분히 둘 수 있는 갈림이다.



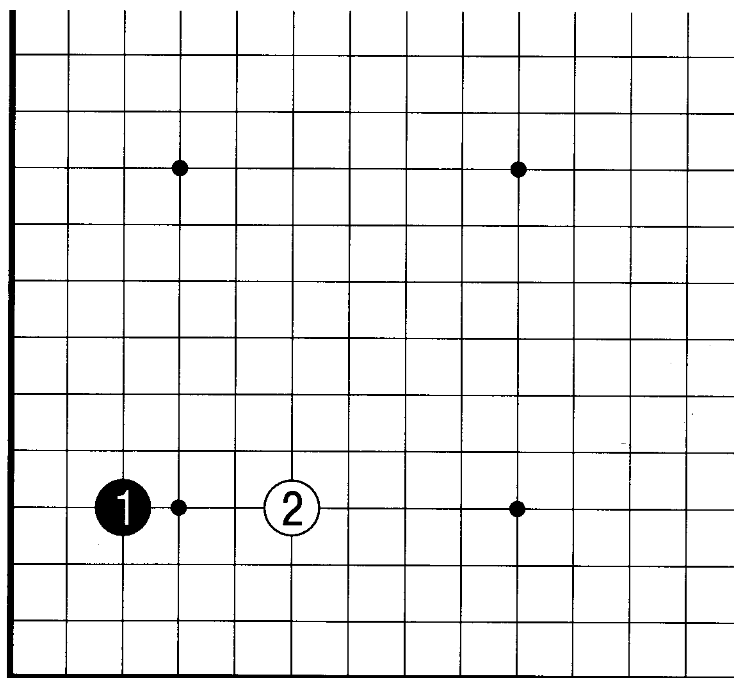
9도

9도(기본 정석)

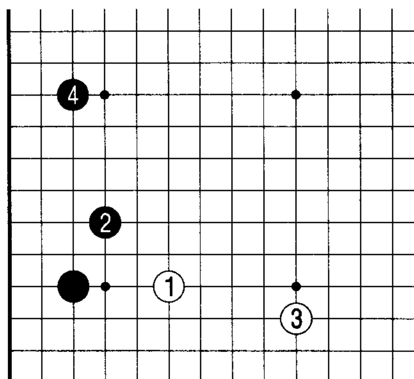
백1로 날일자했을 때 흑은 2로 협공하는 수도 성립한다. 계속해서 백3으로 밀어 올린다면 흑4·6으로 쌍립선 후 이하 백11까지 처리하는 것이 요령으로 이 역시 기본 정석에 속한다.

제 50 형

두칸 높은 걸침



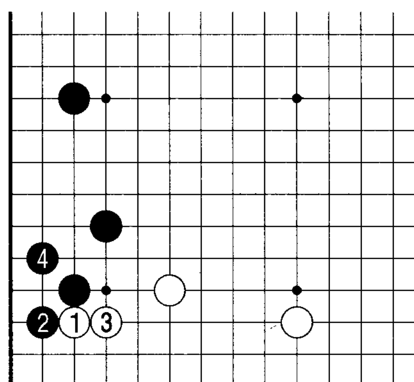
흑1 때 백2의 두칸 높은 걸침은 상대의 공격을 최대한 완화시키겠다는 뜻이다. 백2의 걸침이라면 흑은 백을 공격하기 보다는 귀를 지키는 것이 보다 알기 쉽다.



1도

1도(정석)

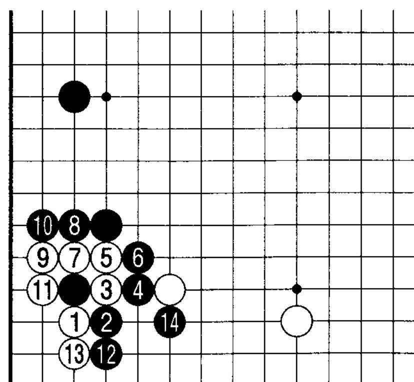
백1로 걸치면 흑2로 날일자해서 받는 것이 가장 알기 쉽다. 계속해서 백3으로 벌리고 흑4로 전개하게 되는데 흑 모양이 확실해서 부분적으로 흑이 유리하다.



2도

2도(백의 활용)

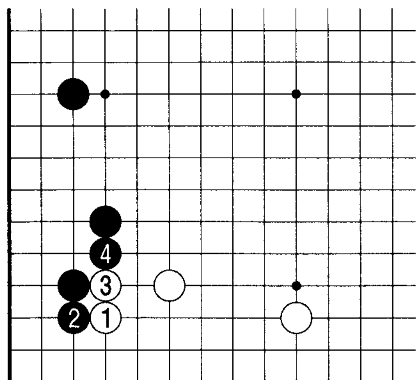
전도 이후 백은 1로 붙이는 것이 활용수로 남는다. 계속해서 흑2로 젖힌다면 백3, 흑4까지 선수로 이득을 취한 모습이다.



3도

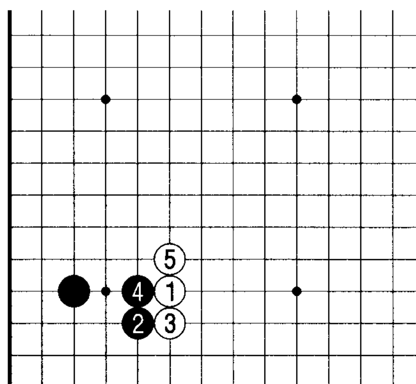
3도(흑의 강수)

백1로 붙였을 때 흑은 상황에 따라 강력하게 2로 젖히는 수도 가능하다. 계속해서 백3으로 끊고 흑4 이하 14까지 세력과 실리의 갈림이 되는데 흑의 외세가 두터운 모습이다.


4도

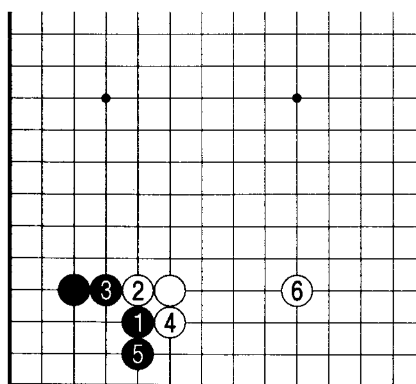
4도(간명한 활용)

전도와 같은 복잡한 진행을 피하고 싶다면 백은 1로 날일자해서 활용하는 것이 좋다. 계속해서 흑2로 막고 백3, 흑4까지가 기본형이다.


5도

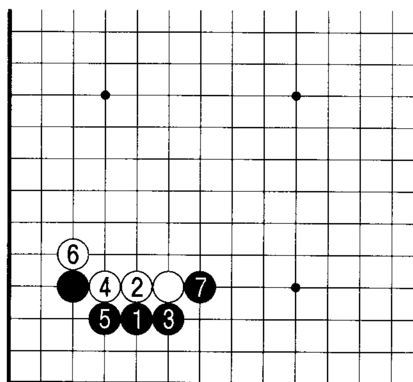
5도(실리지향)

백1로 두칸 높게 걸쳤을 때 귀의 실리를 중시하고 싶다면 흑2로 날일자하는 것이 좋다. 계속해서 백3으로 막고 흑4, 백5까지 진행되면 기본 정석으로 환원된 모습이다.(제49형 1도 참조)


6도

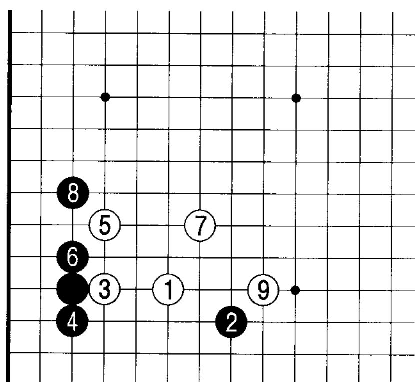
6도(정석)

흑1 때 백은 2로 막는 수도 고려할 수 있다. 계속해서 흑3으로 치받고 백4 이하 6까지 진행되면 소목의 기본 정석으로 환원된 모습이다.


7도

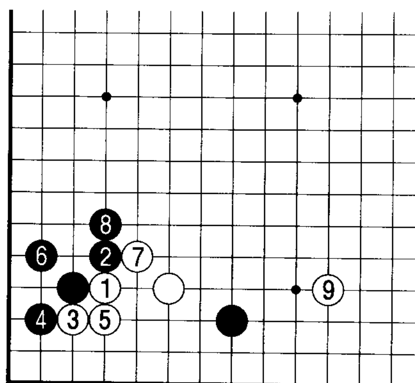
7도(정석 환원)

흑1, 백2 때 흑은 3으로 미는 수도 고려할 수 있다. 계속해서 백은 4로 치받은 후 6으로 젖히게 되는데 흑7로 큰 눈사태정석으로 환원된 모습이다. 이후는 복잡한 싸움이 예상된다.


8도

8도(부적절한 협공)

백1 때 흑2로 협공하는 것은 특별한 경우가 아니면 좋지 않다. 백은 3으로 붙이는 것이 좋은 행마법으로 흑4 이하 8까지 실리를 중시한다면 백9로 씌워 백이 활발한 모습이다.

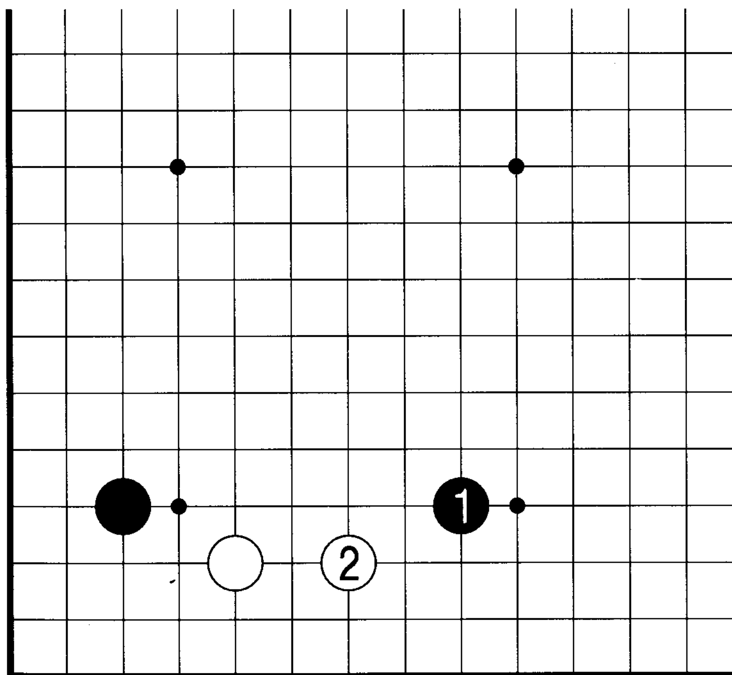

9도

9도(백, 충분)

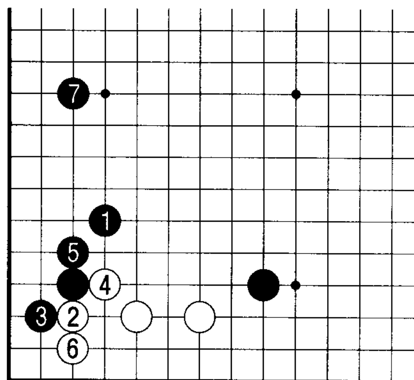
백1로 붙였을 때 흑2로 젖힌다면 백3으로 되젖히는 것이 적절한 처리법이다. 계속해서 흑은 4로 젖힌 후 6으로 호구치는 정도인데 이하 백9까지 전도와 대동소이한 결과이다.

제 51 형

세칸 높은 협공



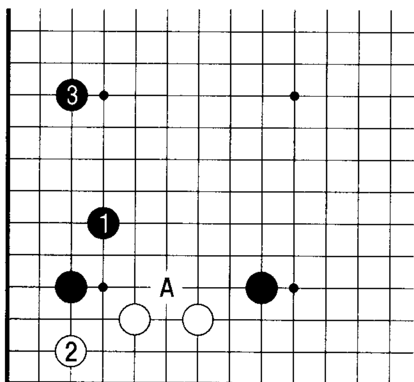
흑1은 세칸 높은 협공으로 여러가지 협공 중에서 가장 유연한 수단이라고 할 수 있다. 백은 2로 한칸 벌려 수습하게 되는데 이후의 변화를 검토해 보기로 한다.



1도

1도(기본 정석)

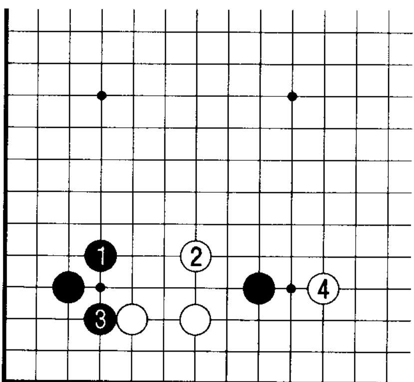
흑은 1로 날일자해서 받는 것이 가장 무난한 응수법이다. 계속해서 백은 2로 붙여 수습하게 되는데 이하 흑7까지가 기본 정석이다. 피차 불만없는 호각의 갈림이다.



2도

2도(백, 미흡)

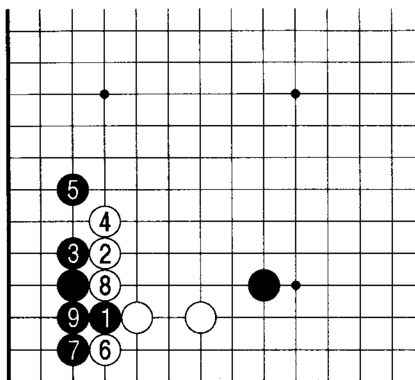
흑1로 받았을 때 백2로 날일자하는 수는 한때 유행했지만 근래엔 잘 쓰이지 않는다. 이유는 흑3으로 전개한 이후 흑이 A로 들여다 보았을 때 응수가 의외로 거북하기 때문이다.



3도

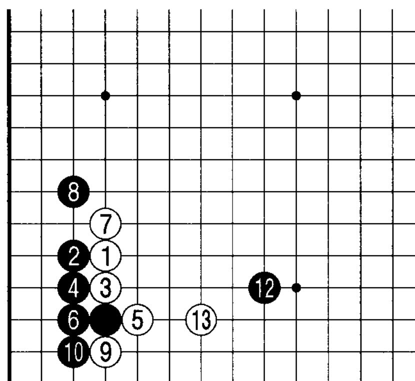
3도(백, 활발)

흑1의 마늘모 응수는 이 경우 너무 온건한 수이다. 이하 백4까지 흑의 거북이 걸음에 비해 백은 활발한 형태를 취하고 있는 모습이다.


4도

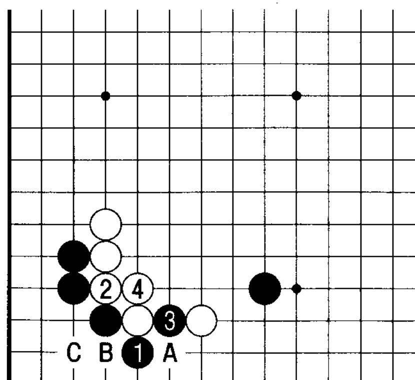
4도(백, 만족)

흑1의 마늘모 붙임이 일반적이다. 이에 백2의 날일자 씌움은 상용수법인데 흑3, 백4 때 흑5로 한칸 뛴 수가 완착. 이하 흑9까지의 결말은 백이 유리하다.


5도 ⑪ · · · 손뺌

5도(수순분석)

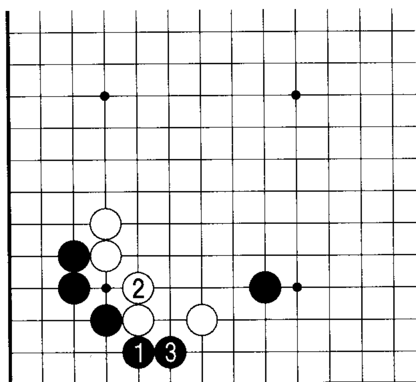
전도의 수순을 분석해 보면 백1, 흑2 때 이하 흑10은 밀어붙이기 정석의 일종이다. 그런데 흑10 이후 백이 손을 빼자 흑이 12에 두어 백13으로 틀을 갖추게 해준 모습이다. 흑12, 백13의 교환은 당연히 흑이 손해이다.



6도

6도(최선의 응수)

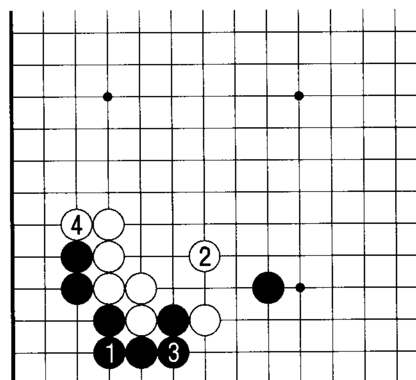
흑은 기세상 당연히 1로 젖힐 곳이다. 계속해서 백2로 찝은 것은 최선이며 흑3, 백4까지 필연적인 진행이다. 수순 중 백2로 A에 젖히는 것은 흑4로 단수쳐서 백이 좋지 않다. 이후 흑의 응수는 B와 C 두가지가 있다.



7도

7도(백, 불만)

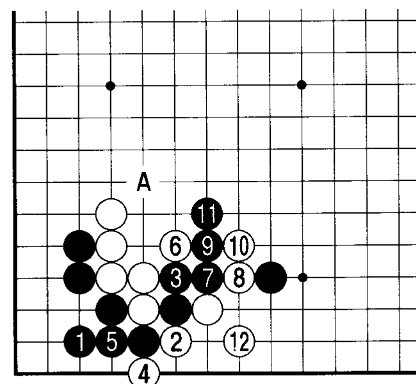
전도의 수순 중 흑1로 젖혔을 때 백2로 뻗는 것은 책략이 부족한 수이다. 흑3으로 뻗고 나면 백으로선 다음의 행마가 여의치 않는 만큼 불리한 형태이다.



8도

8도(기본 정석)

먼저 흑1로 잇는 변화이다. 이때는 백2로 한칸 뛰는 것이 행마의 틀로 흑3을 기다려 백4로 막는 것이 수순이다. 이 진행은 피차 불만없는 기본 정석이다.



9도

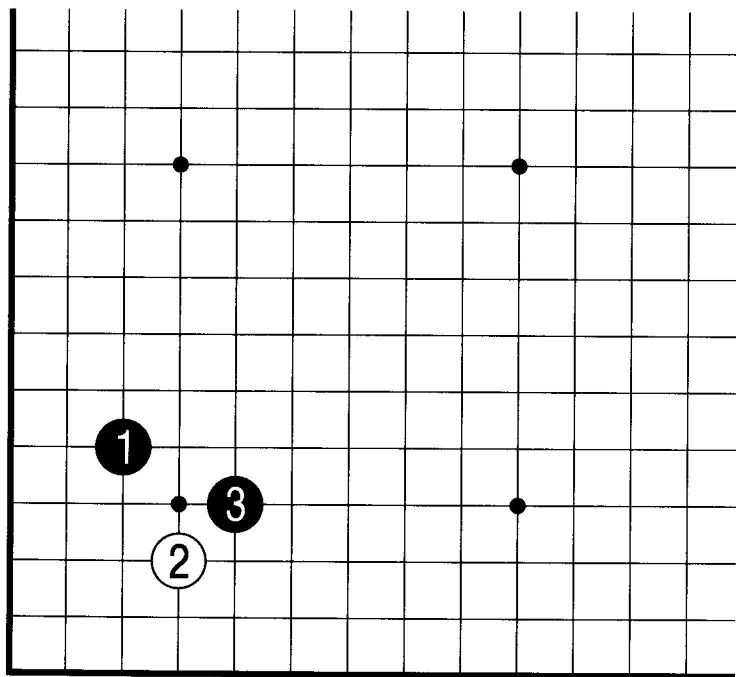
9도(난해한 싸움)

흑1로 호구친 수는 난전을 유도한 것이다. 백도 2·4로 단수쳐서 전투로 맞선 것은 당연한 기세이며 이하 백12까지가 예정된 수순이다. 이후 흑은 A에 씌워 왼쪽 백 다섯점을 공격하게 되는데 피차 어려운 싸움이다.

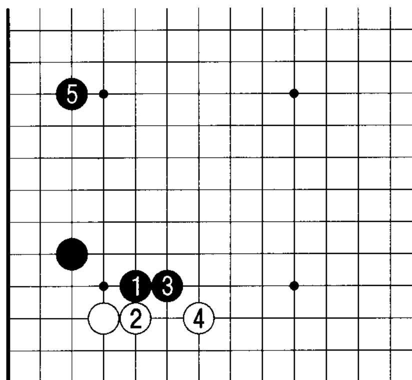
외목外 편

제 1 형

날일자 씌움

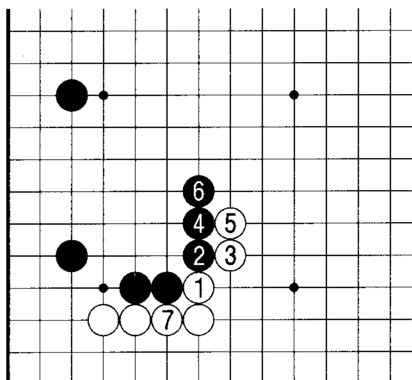


흑1은 외목으로 변을 중시하고자 할 때 유력한 착점이다. 백2는 외목에 대한 가장 보편적인 걸침인데 흑3으로 씌운 이후의 변화를 살펴보기로 한다.


1도

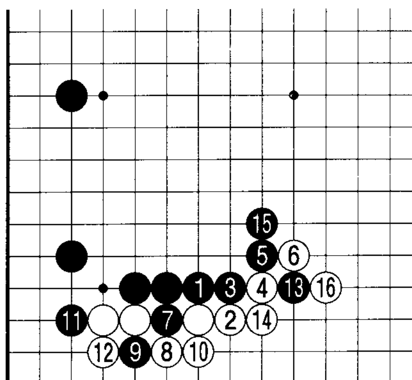
1도(기본 정석)

흑1로 씌우면 백은 2로 민 후 4에 한칸 뛰는 것이 가장 무난한 응수법이다. 계속해서 흑5로 전개해서 정석이 일단락된 모습인데 피차 불만없는 기본 정석이다.


2도

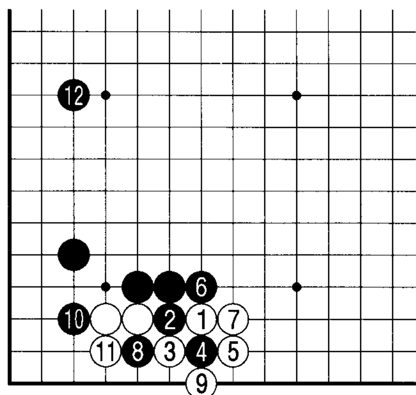
2도(백의 후속수단)

전도 이후 백1로 민 것은 변을 중시한 것이다. 계속해서 흑2로 젖히고 이하 백7까지가 예상되는 진행이다. 그러나 백은 좌변을 너무 쉽게 굳혀주므로 시기를 잘 선택해서 두어야 한다.


3도

3도(흑의 수단)

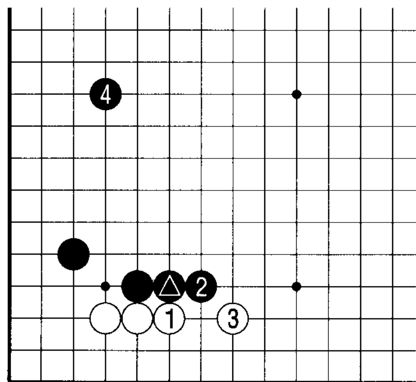
반대로 흑이 둔다면 1로 미는 것이 급소점이 된다. 계속해서 백2로 뻗고 이하 백6까지 진행되었을 때 흑7·9로 나가 끊는 것이 적절한 선수활용이다. 계속해서 백10으로 잇고 이하 백16까지가 기본 정석이다.



4도

4도(흑의 변화)

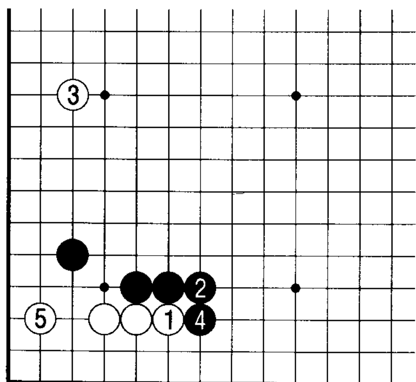
백1로 한칸 뛰었을 때 흑은 곧장 2·4로 끊는 수도 성립한다. 백5로 단수친다면 흑6 이하 10까지 선수활용하는 것이 수순으로 흑12로 전개해서 정석이 일단락된 모습이다.



5도

5도(백, 불만)

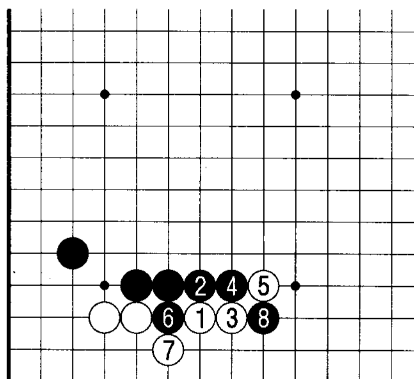
흑▲로 밀었을 때 변으로 한칸 뛰지 않고 백1로 받는 것은 의문수이다. 흑2, 백3을 선수한 후 흑4에 전개하면 기본 정석과 비교할 때 흑이 활발한 모습이다.



6도

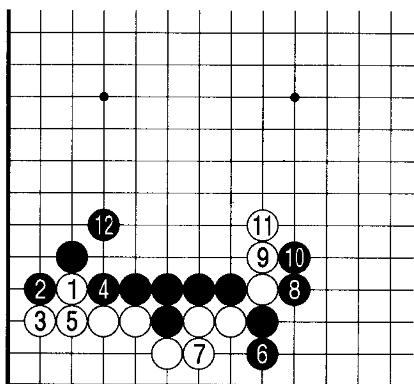
6도(백의 작전)

백1, 흑2 때 백은 손을 빼서 3으로 전환하는 수도 성립한다. 계속해서 흑4로 막는다면 백5로 한칸 뛰어 안정하는 것이 요령이다. 이 결과는 흑백 모두 불만 없다.


7도

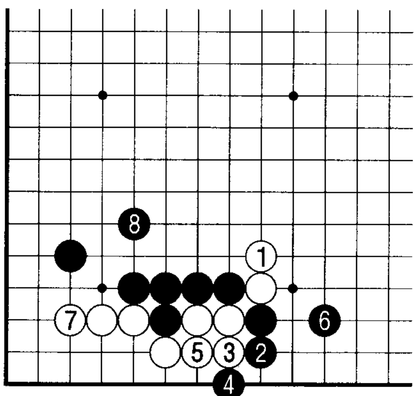
7도(복잡한 싸움)

백1로 한칸 뛰었을 때 흑은 2·4로 밀어 가는 수도 성립한다. 계속해서 백3으로 뻗은 후 5에 젖힌다면 흑6, 백7을 선수한 후 8로 끊는 것이 강수이다. 계속해서 ……


8도

8도(호각)

전도에 계속해서 백1로 붙이면 가장 알기 쉽다. 흑은 2·4를 선수한 후 6으로 내려서게 되는데 백7로 잇고 이하 흑12까지가 기본형이다.

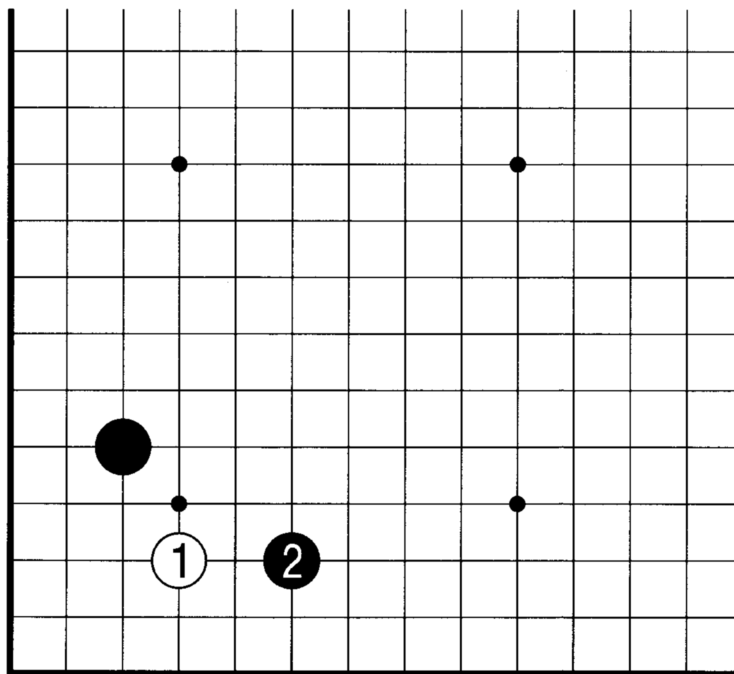

9도

9도(호각의 변화)

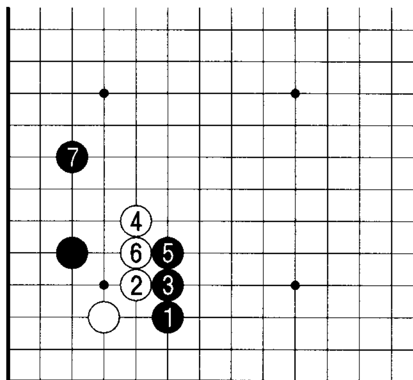
백은 1로 뻗어서 싸울 수도 있다. 계속해서 흑은 2·4를 선수한 후 6으로 한칸 뛰게 되는데 백7, 흑8까지가 예상되는 진행이다. 이 역시 흑과 백 모두 충분히 둘 수 있다.

제 2 형

한칸 협공

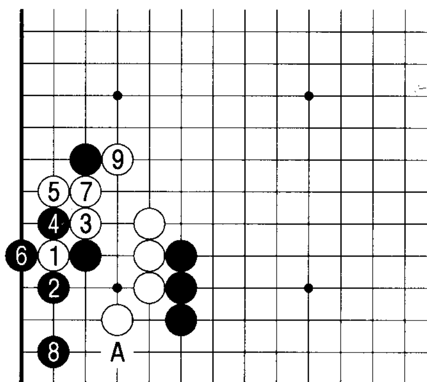


백1로 걸쳤을 때 흑2로 협공한 것은 하변을 중시하고자 할 때 가능한 수이다. 그럼 흑2 이후의 변화를 검토해 보기로 한다.


1도

1도(정석)

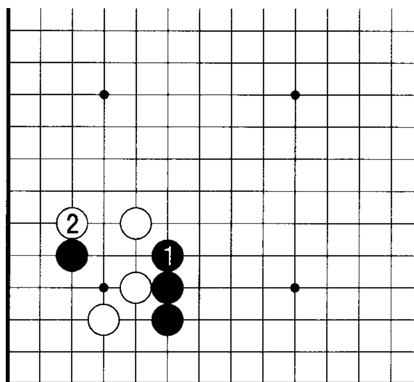
흑1로 협공했을 때 백2로 마늘모한 것은 가장 보편적인 응수법이다. 계속해서 흑3으로 밀어 올리고 백4 이하 흑7까지가 기본 정석이다.



2도

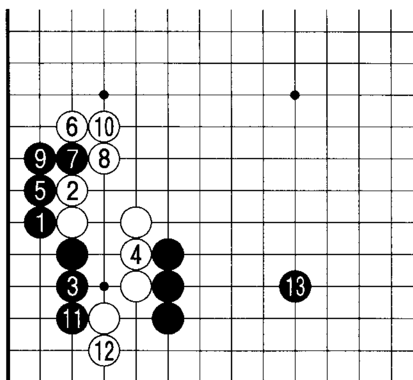
2도(후속수단)

전도 이후 백은 1로 붙이는 것이 맥점이다. 계속해서 흑2로 젖힌다면 백3으로 되젖히는 것이 수순으로 이하 백9까지가 예상되는 진행이다. 이후 흑은 A에 붙여 넘는 수를 노리게 된다.


3도

3도(백의 변화)

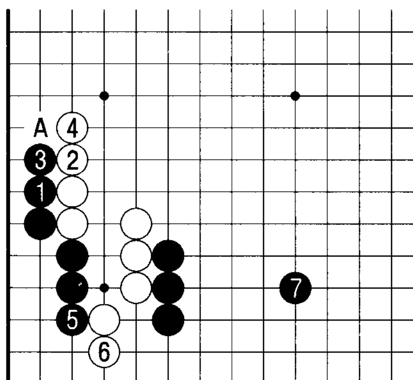
흑1로 들여다보았을 때 백은 2로 붙이는 수도 성립한다. 백2로 붙이는 수 역시 기본 정석에 속한다. 계속해서 ……



4도

4도(정석)

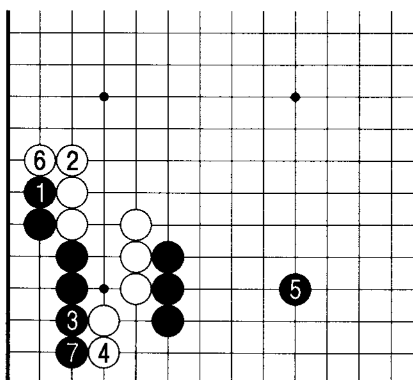
전도에 계속해서 흑은 1로 젖히는 한수이다. 계속해서 백2로 뻗고 흑3 이하 13까지가 기본형인데 피차 불만없는 갈림이다.



5도

5도(백의 변화)

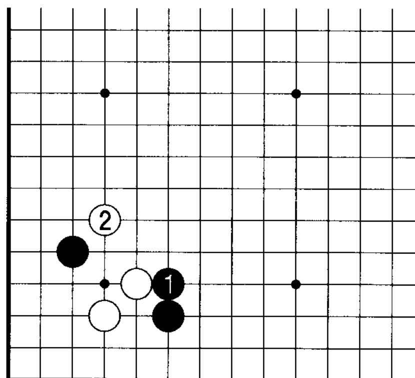
전도의 수순 중 흑1로 밀었을 때 백은 2로 뻗는 수도 가능하다. 계속해서 흑은 3으로 민 후 이하 7까지 형태를 정비하게 되는데 전도와 대동소이한 결과이다. 이후 백A로 막아도 귀의 흑은 자체로 살아 있다.



6도

6도(흑, 불만)

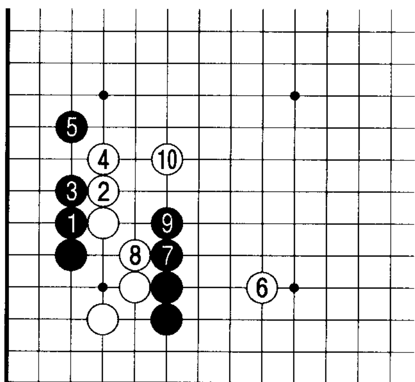
흑1, 백2 때 흑3, 백4를 선수한 후 5에 손을 돌리는 것은 좋지 않다. 백은 6으로 막는 것이 호점으로 흑7이 불가피한 만큼 이 결과는 백이 유리하다.



7도

7도(백의 강공책)

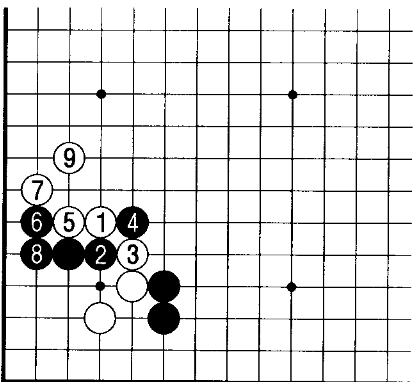
흑1로 밀어 올렸을 때 백은 중앙으로 한칸 뛰지 않고 곧장 2로 씌우는 수도 성립한다. 백2는 이곳을 강화시켜 하변 흑 두점을 공격하겠다는 뜻이다. 계속해서 ……



8도

8도(중앙전)

전도 이후 흑은 1·3으로 민 후 5에 한칸 뛰어 안정을 도모하는 정도이다. 계속해서 백은 6으로 협공하는 것이 예정된 수순으로 흑7 이하 백10까지 중앙전이 관건으로 떠오른다.



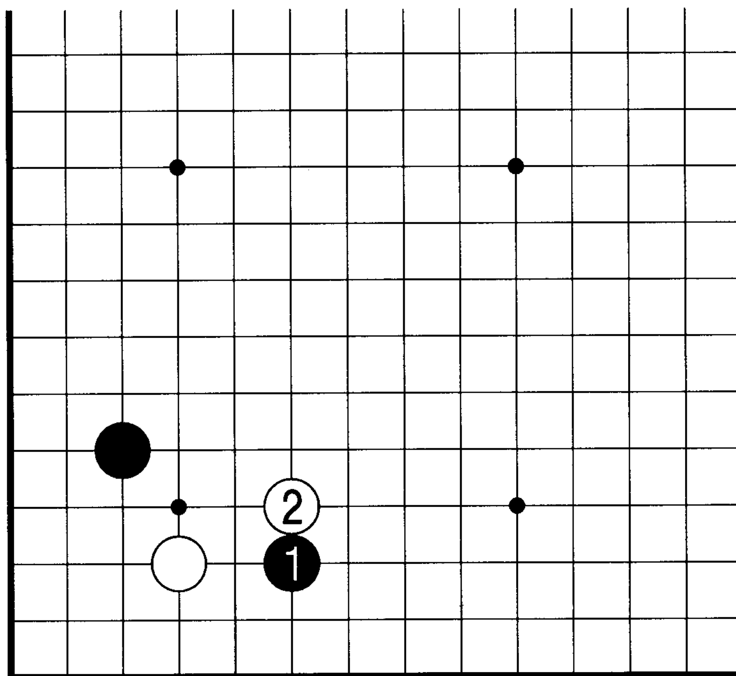
9도

9도(흑, 무리)

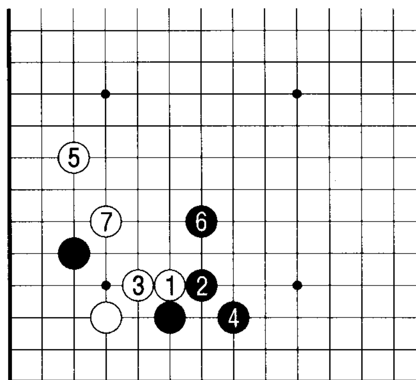
백1로 씌웠을 때 흑2·4로 절단하는 것은 무리이다. 백은 3·5로 막아 공격적인 자세를 취하는 것이 좋다. 흑6·8에는 이하 백9까지 대응해서 백이 유리한 싸움이다.

제 3 형

날일자 붙임



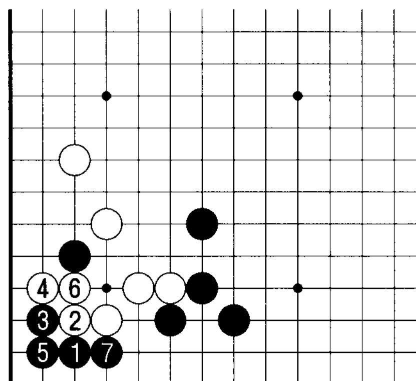
흑1로 협공했을 때 백2로 붙인 것은 이곳을 강화시켜 귀의 흑을 공격하겠다는 뜻이다. 그럼 백2 이후의 변화를 살펴보기로 한다.



1도

1도(정석)

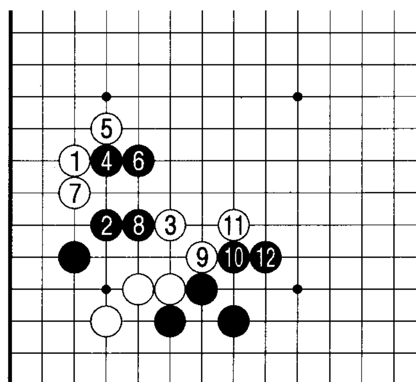
백1로 붙이면 흑은 2로 젖히는 한수이다. 계속해서 백3으로 뻗고 흑4 이하 백7까지가 기본 정석이다. 얼핏 귀의 실리가 큰 것처럼 보이지만 ……



2도

2도(활용수단)

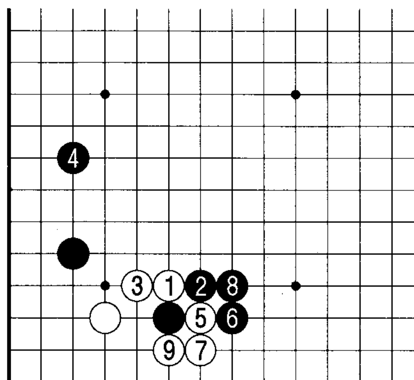
귀는 1로 치중하는 뒷맛이 남아 있다. 계속해서 백은 2로 막을 수밖에 없는데 흑3으로 젖힌 후 이하 7까지 넘어 가면 귀의 실리는 보잘 것 없는 모습이다.



3도

3도(흑의 적극전법)

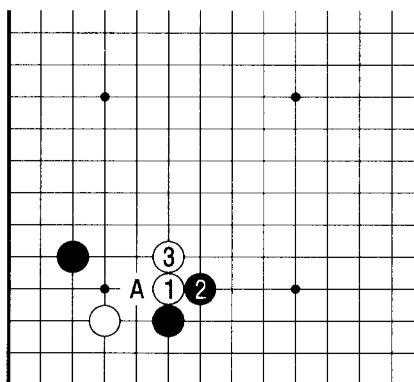
백1로 협공했을 때 흑은 2로 마늘모해서 두는 적극전법도 가능하다. 계속해서 백3으로 한칸 뛰고 흑4 이하 12까지가 기본형인데 피차 둘 만한 갈림이다.



4도

4도(흑의 변신)

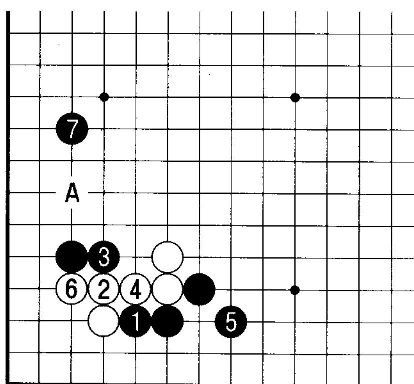
백1로 붙이고 흑2, 백3 때 흑은 4로 두칸 벌리는 수도 가능하다. 이 수는 좌변을 중시한 수로 백5의 끊음에는 이하 백9까지 처리해서 전혀 불리할 것이 없는 갈림이다.



5도

5도(붙이고 올라섬)

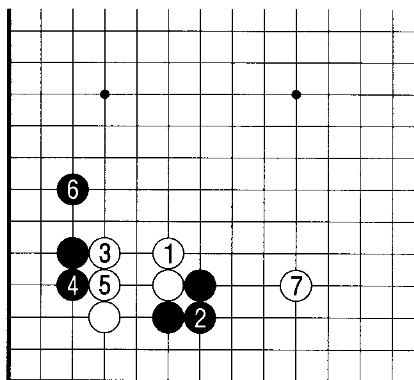
백1로 붙이고 흑2로 젖혔을 때 백은 A에 뻗지 않고 3으로 올라서는 수도 가능하다. 계속해서 흑은 백의 엷음을 추궁하게 되는데 ……



6도

6도(정석)

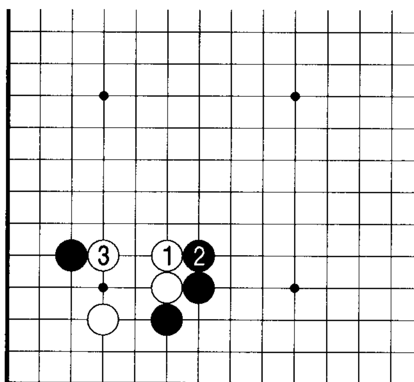
전도 이후 흑은 1로 치받은 후 3으로 올라서는 것이 백의 엷음을 추궁하는 좋은 수순이다. 계속해서 백4로 잇고 이하 흑7까지가 기본 정석인데 피차 불만없는 모습이다. 이후 백은 A의 침입을 노리게 된다.



7도

7도(변화)

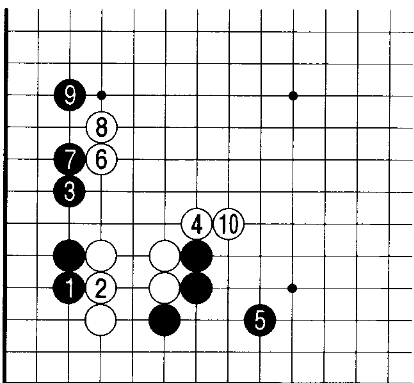
백1로 뻗었을 때 흑은 단순히 2로 잇는 수도 가능하다. 계속해서 백3으로 붙인 것은 형태상의 급소이며 흑4 이하 백7까지가 예상되는 진행이다. 이후는 복잡한 싸움이 예상된다.



8도

8도(가능한 수단)

백1로 뻗었을 때 흑은 2로 밀어 올리는 수도 가능하다. 계속해서 백은 3으로 붙여 형태를 정비하게 되는데 ……



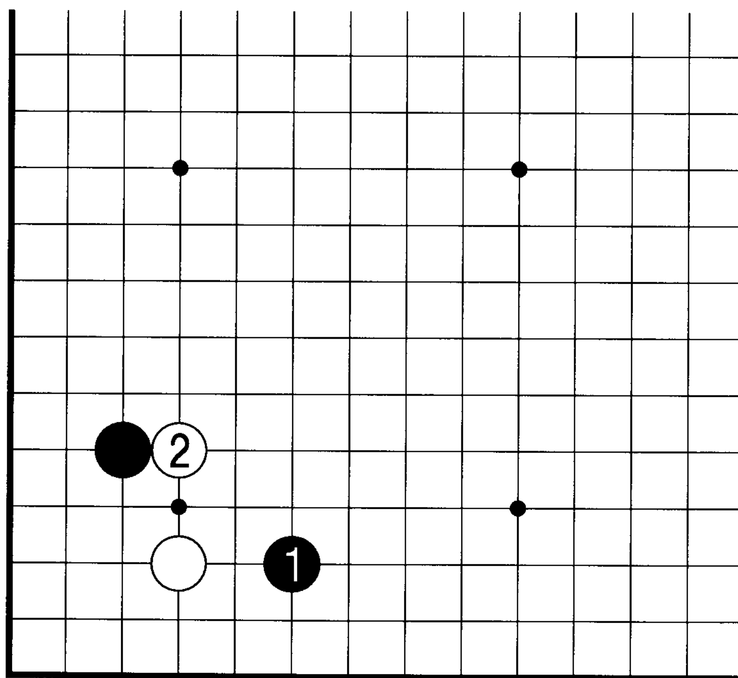
9도

9도(호각의 갈림)

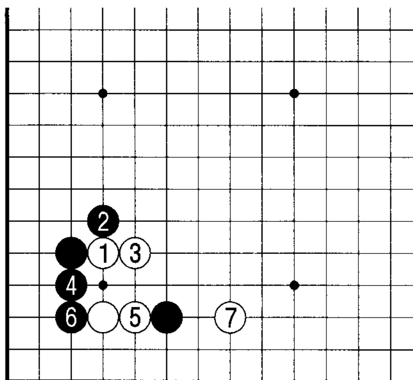
전도에 계속해서 흑은 1로 들여다본 후 3으로 한칸 뛰는 것이 좋은 수순이다. 백은 4로 젖혀 두점머리를 두들기게 되는데 흑5 이하 백10까지가 기본형이다.

제 4 형

상용의 붙임

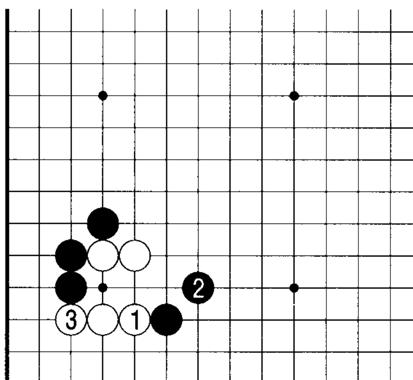


흑1로 협공했을 때 백2로 붙인 것은 상용수법으로 이곳을 강화시켜 오른쪽 흑 한점을 공격하겠다는 것이 백의 작전이다. 그럼 이후의 변화를 살펴보기로 한다.


1도

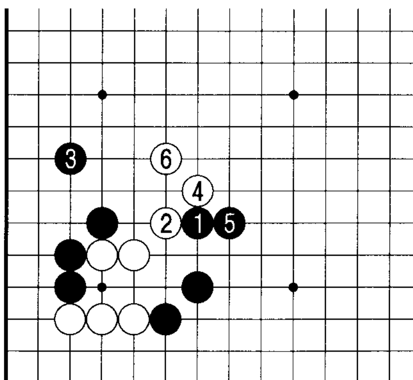
1도(기본 정석)

백1로 붙이면 흑은 2로 젖히는 한수이다. 계속해서 백3으로 뻗고 흑4 이하 백7까지가 기본형인데 피차 불만없는 기본 정석이다.


2도

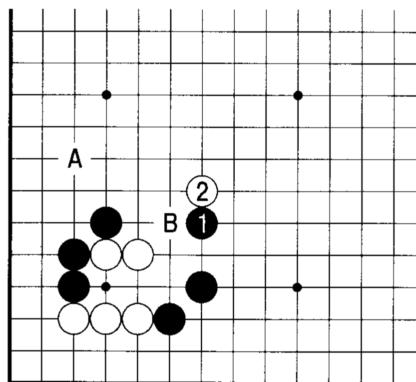
2도(흑의 변화)

전도의 수순 중 백1로 쌍립을 섰을 때 흑은 하변을 중시하여 2로 마늘모하는 수도 성립한다. 계속해서 백3으로 귀를 중시한 것은 당연한 기세인데 ……


3도

3도(정석)

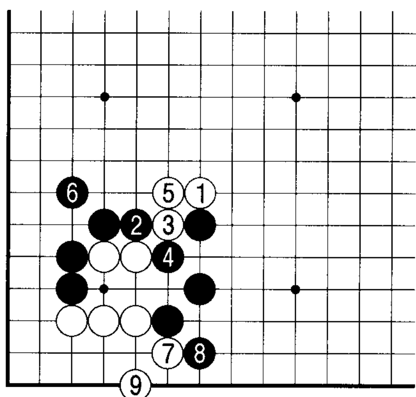
전도에 계속해서 흑1로 한칸 뛰는 것이 흑으로선 예정된 수순이다. 계속해서 백2의 붙임에는 흑3으로 보강하는 것이 좋은 수로 백4 이하 6까지가 기본 정석이다.



4도

4도(백의 노림)

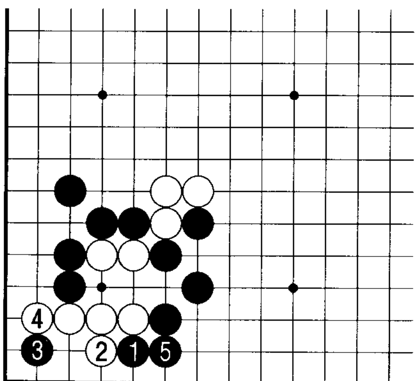
흑1로 한칸 뛰었을 때 백2로 붙인 것은 주문을 내포한 수이다. 계속해서 흑A로 보강한다면 백B로 젖혀 전도의 기본 정석으로 환원된다.



5도

5도(중앙전)

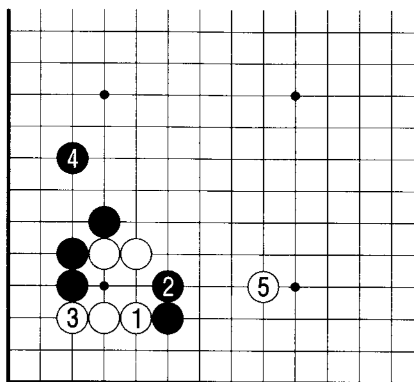
백1로 붙이면 흑은 2·4로 나가 끊는 것이 좋은 수순이다. 백3·5라면 흑6으로 호구치는 것이 두터운 보강수로 이하 백9까지 처리해서 충분히 싸울 수 있는 모습이다.



6도

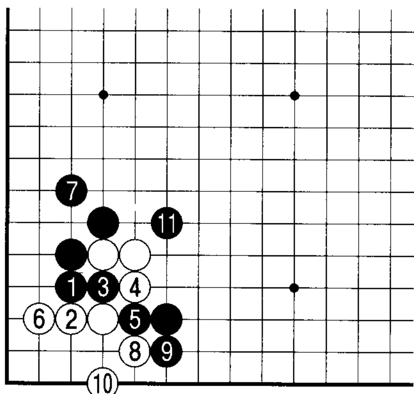
6도(백, 죽음)

전도의 수순 중 백이 귀를 보강하지 않고 손을 빼는 것은 성립되지 않는다. 흑은 1로 젖힌 후 백2 때 3으로 치중하는 것이 좋은 수순으로 이하 흑5까지 귀가 잡힌 모습이다.


7도

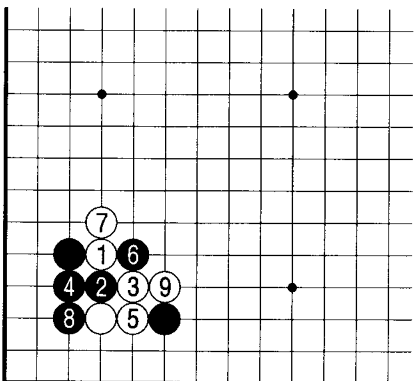
7도(흑, 무거움)

백1 때 흑2로 올라서는 것은 무거워서 흑이 좋지 않다. 백3이면 흑은 4로 보강해야 하는데 백5가 절호의 협공수가 된다.


8도

8도(백, 무리)

흑1로 치받았을 때 백2로 막는 수는 성립하지 않는다. 흑은 곧장 3·5로 절단하는 것이 좋은 수로 이하 흑11까지 중앙에 두터움을 확립해서 대만족이다.

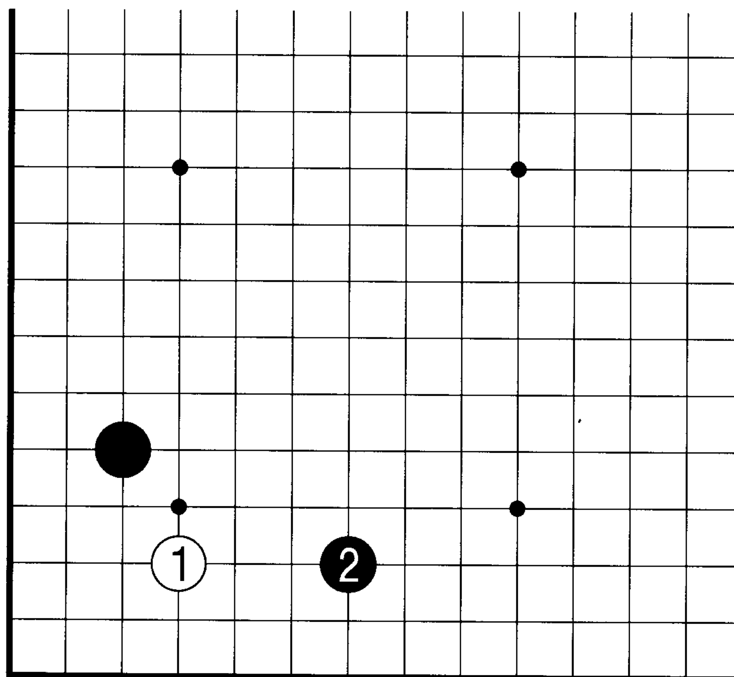

9도

9도(흑, 곤란)

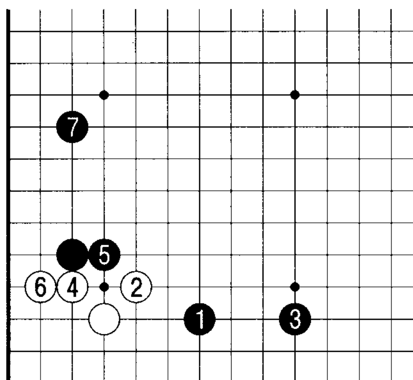
백1로 붙였을 때 흑2로 끼우는 것은 좋지 않다. 백은 3으로 단수친 후 이하 9까지 형태를 정비해서 대만족이다. 이후는 흑의 피곤한 싸움이 예상된다.

제 5 형

두칸 협공



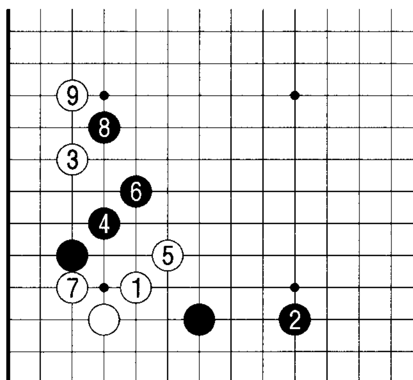
백1로 걸쳤을 때 흑2로 협공한 것은 귀보다는 하변을 중시하겠다는 뜻이다. 그럼 흑2 이후의 변화를 알아보기로 한다.



1도

1도(정석)

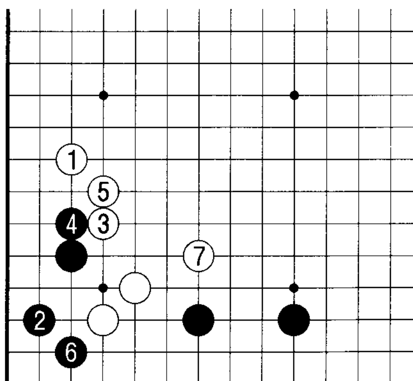
흑1로 다가서면 백은 2로 마늘모해서 진출하는 것이 가장 보편적이다. 계속해서 흑3으로 두칸 벌리고 백4 이하 흑7까지가 기본 정석이다.



2도

2도(백의 적극전법)

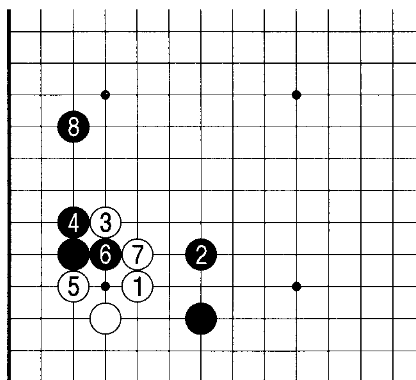
백1, 흑2 때 백은 좌변을 중시하여 3으로 바짝 다가서는 적극전법도 가능하다. 계속해서 흑4로 마늘모하고 백5 이하 9까지가 예상되는 진행인데 피차 둘 만한 갈림이다.



3도

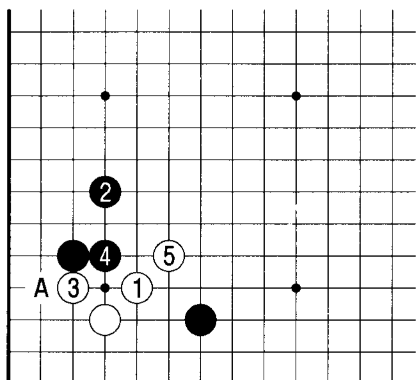
3도(실리를 중시)

백1로 다가섰을 때 흑은 실리를 중시하여 2로 날일자하는 수도 성립한다. 계속해서 백3으로 봉쇄한 것은 당연한 기세의 한 수이며 이하 백7까지가 기본형이다.


4도

4도(정석)

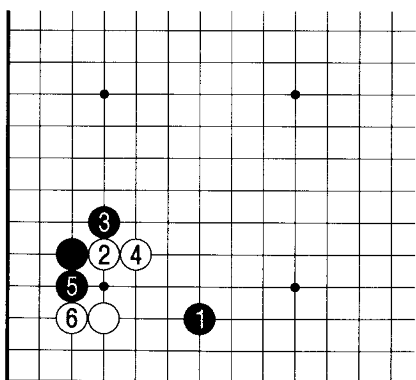
백1로 마늘모했을 때 흑은 2로 한칸 뛰어 중앙을 중시하는 수도 성립한다. 계속해서 백은 3으로 씌워 흑4를 교환시킨 후 5에 마늘모하는 것이 수순이다. 이하 흑8까지 이 역시 기본 정석에 속한다.



5도

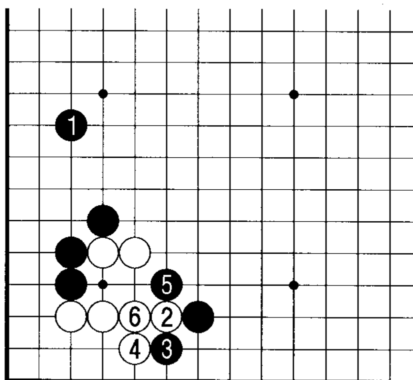
5도(정석)

백1로 마늘모했을 때 흑은 견실하게 2로 날일자하는 수도 성립한다. 이때는 백3으로 마늘모 붙이는 것이 좋은 수로 흑4, 백5까지가 기본 정석이다. 백5로는 실리를 중시하여 A에 내려서는 수도 가능하다.


6도

6도(정석)

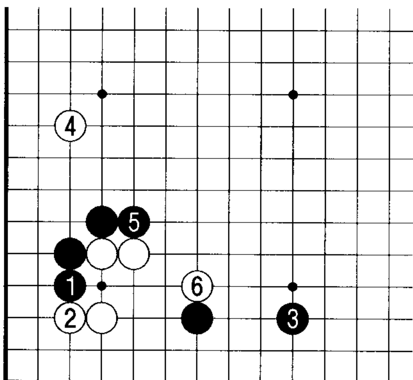
흑1로 협공했을 때 백은 2로 붙여 수습하는 수도 가능하다. 계속해서 흑3으로 젖히고 백4 이하 6까지는 필연적인 수순인데 ……



7도

7도(호각)

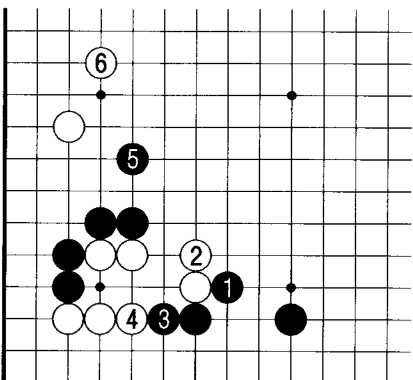
전도에 계속해서 흑1로 전개하는 것이 가장 알기 쉽다. 계속해서 백은 2로 붙이는 것이 형태상의 급소. 흑은 3·5를 선수한 후 큰 곳에 손을 돌리게 되는데 피차 불만없는 갈림이다.



8도

8도(하변을 중시)

흑1, 백2 때 흑은 하변을 중시하여 3으로 두칸 벌리는 수도 가능하다. 계속해서 백4로 협공한 것은 당연한 기세이며 흑5 때 백6으로 붙이는 수가 예리한 수습의 맥점이다.



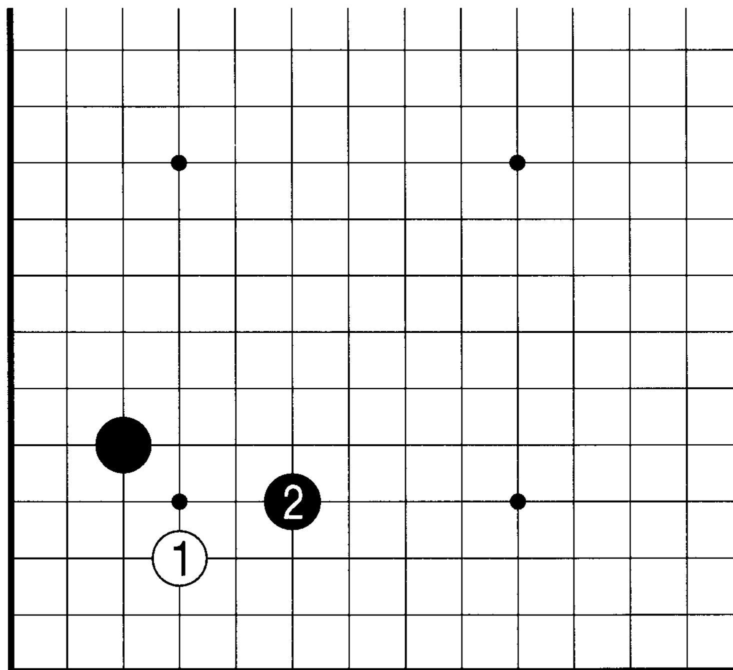
9도

9도(호각)

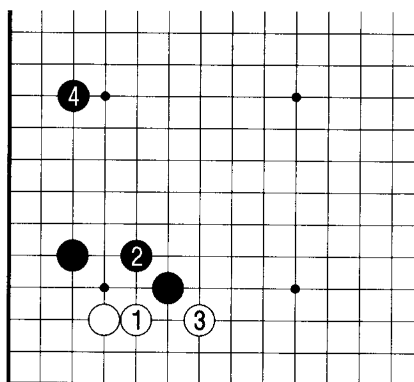
전도 이후 흑은 1·3을 선수한 후 5에 한칸 뛰는 정도이다. 계속해서 백도 6으로 날일자하게 되는데 이 역시 흑백 충분히 둘 수 있는 절충이다.

제 6 형

난해한 대사싸움



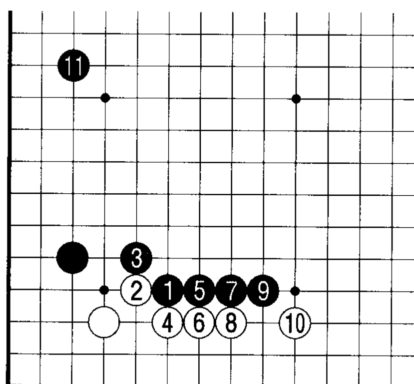
백1로 걸쳤을 때 흑2로 씌우면 난해한 대사정석이 된다. 그럼 흑2로 씌운 이후의 변화를 검토해 보기로 한다.



1도

1도(간명책)

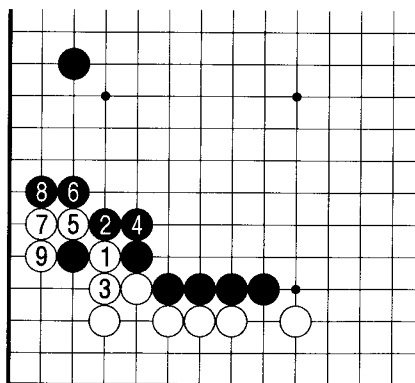
백1로 쌍점을 선 수는 난해한 변화를 피해 간명하게 두고자 한 것이다. 계속해서 흑은 2로 봉쇄하고 백3, 흑4까지가 기본 정석이다. 이 형태는 백이 약간 당한 모습이지만 충분히 둘 수 있는 갈림이다.



2도

2도(정석)

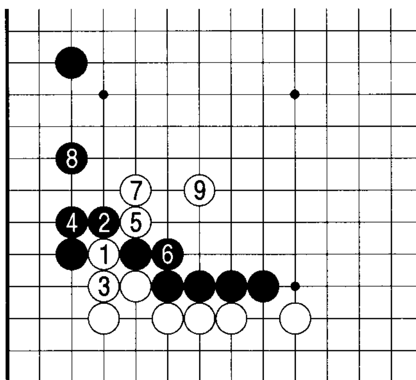
흑1로 씌웠을 때 백은 2로 마늘모 붙인 후 4에 호구치는 수도 성립한다. 이 역시 간명하게 처리하고자 할 때 유력한 수단으로 흑5 이하 11까지 세력과 실리의 갈림이 된다.



3도

3도(후속수단)

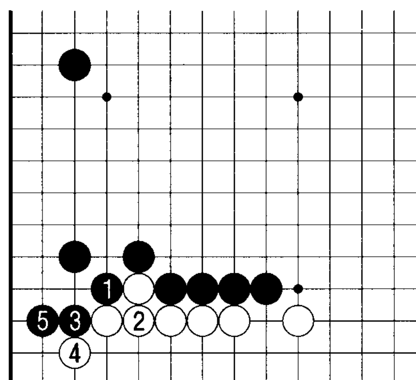
전도 이후 백은 1로 끼운 후 이하 9까지 실리를 차지하는 후속수단이 준비되어 있다. 그러나 후수가 되는 만큼 시기를 잘 선택해서 결행해야 한다



4도

4도(백, 충분)

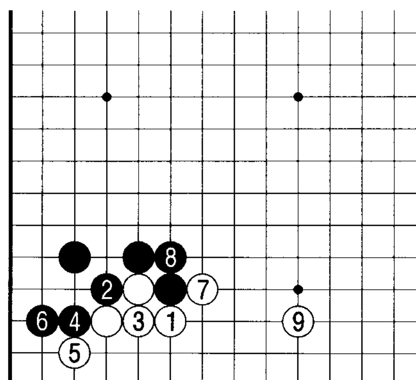
백1·3으로 끼워 이엇을 때 흑4로 이은 것은 실리를 허용하지 않겠다는 뜻인데 대부분 흑이 좋지 않다. 백은 5에 단수친 후 7로 뻗는 것이 좋은 행마법으로 이하 9까지 모양을 갖추어 충분한 결말이다.



5도

5도(흑의 후속수단)

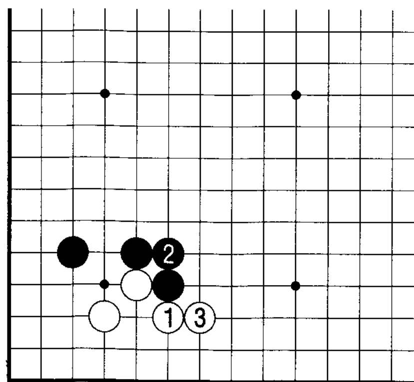
2도의 기본 정석이 이루어지고 난 후 흑이 둔다면 1로 단수친 후 3으로 호구치는 수이다. 계속해서 백4로 젖히고 흑5로 내려서서 형태가 일단락된 모습이다.



6도

6도(백, 만족)

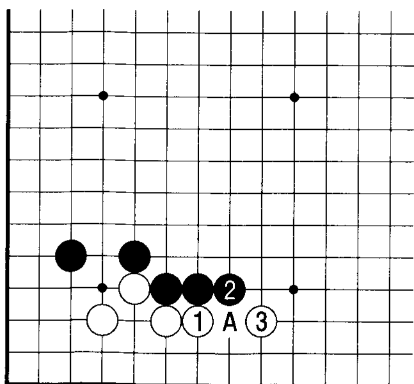
백1로 호구쳤을 때 흑2로 단수친 후 4에 호구치는 것은 성급한 수이다. 백은 5에 젖힌 후 이하 9까지 처리해서 충분한 모습이다.



7도

7도(백, 호형)

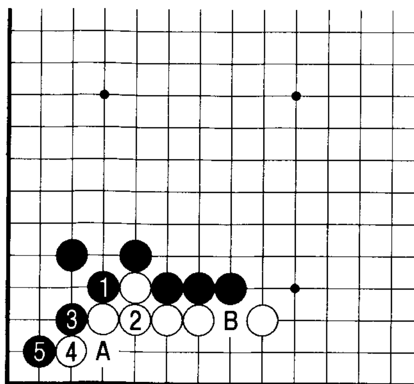
백1로 호구쳤을 때 단순히 흑2로 잇는 수 역시 찬성할 수 없다. 백3으로 뻗는 자세가 워낙 좋아서 이 결과는 흑이 좋지 않다.



8도

8도(엷은 수)

백1로 밀고 흑2로 뻗었을 때 재차 백A로 밀지 않고 3으로 한 칸 뛰는 것은 좋지 않다. 흑은 백의 약점을 이용해서 이득을 취하게 되는데 ……



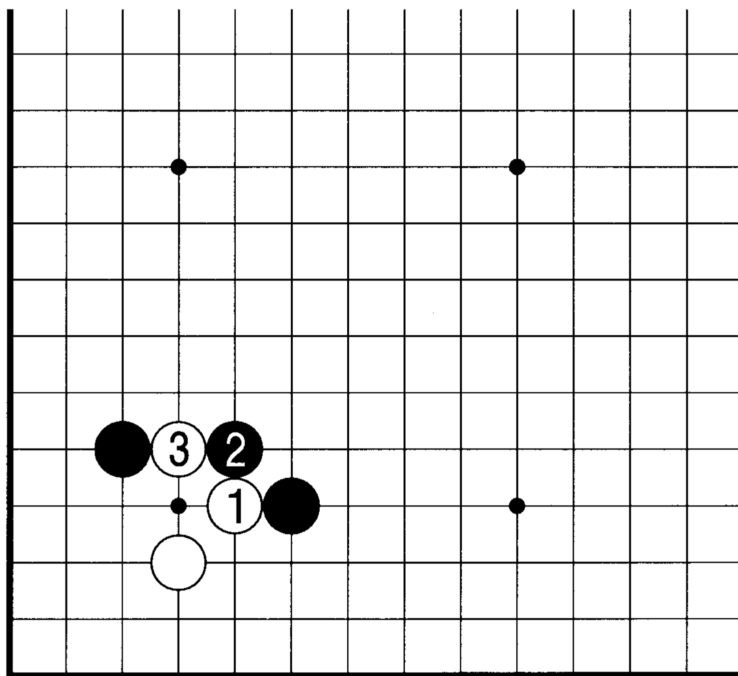
9도

9도(흑, 만족)

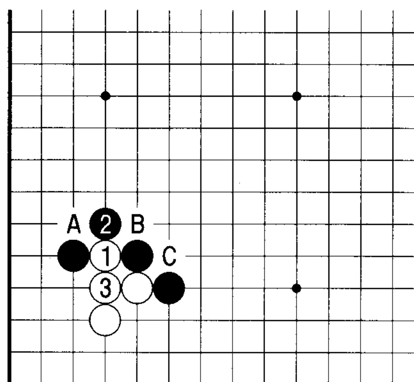
전도에 계속해서 흑은 1로 단수친 후 3으로 호구치는 것이 좋은 수이다. 백4에는 흑5로 이단젖히는 것이 강수. 계속해서 백은 A와 B의 약점 때문에 함부로 둘 수 없는 모습이다.

제 7 형

실리를 중시



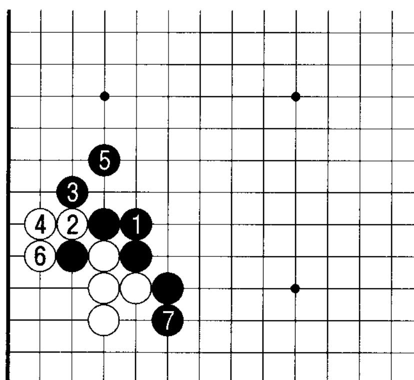
흑의 대사씌움에 대해 백1로 마늘모 붙인 후 3으로 끼운 것은 실리지향의 수이다. 그럼 백3 이후의 진행을 살펴보기로 한다.



1도

1도(선택의 기로)

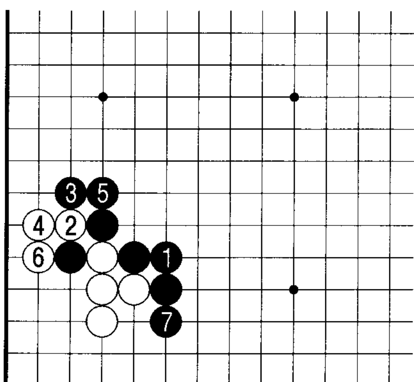
백1로 끼우면 흑은 2로 막는 한수이다. 계속해서 백3으로 이엇을 때가 흑으로선 선택의 기로인데 둘 수 있는 방법은 A, B, C 등 세가지이다.



2도

2도(정석)

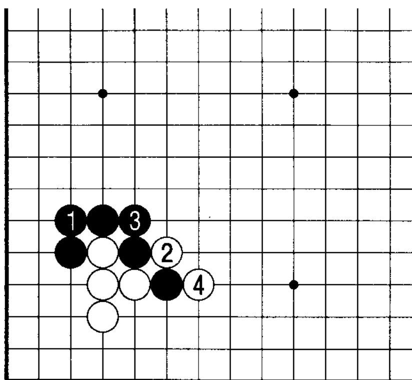
먼저 흑1로 잇는 변화이다. 이때는 백2로 끊는 것이 좋은 수로 흑은 3으로 단수친 후 5에 호구치는 것이 행마법이다. 계속해서 백6으로 단수치고 흑7로 내려서서 정석이 일단락된다.



3도

3도(대동소이)

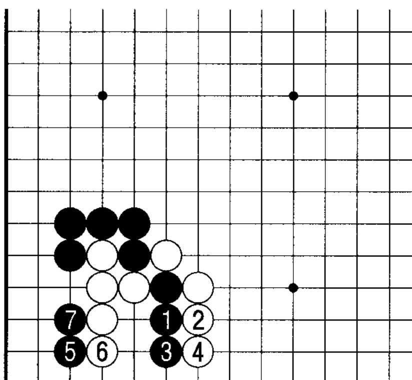
흑은 1로 잇는 수도 가능하다. 계속해서 백2로 끊는다면 이번엔 흑3으로 단수친 후 5에 잇는 것이 수순이다. 백6, 흑7까지 정석이 일단락된 모습인데 전도와 대동소이한 결말이다.



4도

4도(흑의 변화)

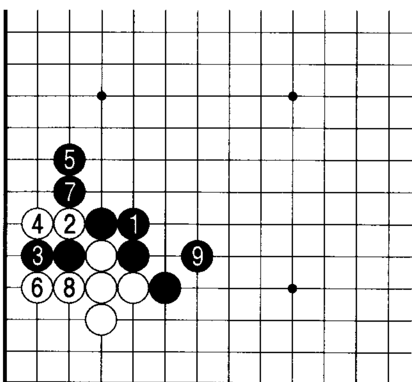
이번엔 흑1로 잇는 변화이다. 이때는 백2로 끊은 후 흑3 때 백4로 단수치는 것이 요령이다. 흑으로선 한점이 아무런 대가없이 잡혀서는 손해가 크다. 계속해서 ……



5도

5도(호각)

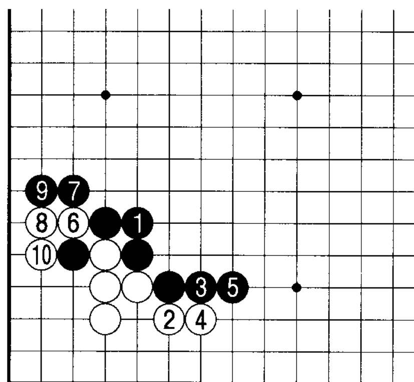
전도에 계속해서 흑은 1로 내려서는 한수이다. 백2로 막는다면 재차 흑3으로 내려서는 것이 요령으로 이하 흑7까지 사석처리하는 것이 흑으로선 예정된 수순이다.



6도

6도(유력한 착상)

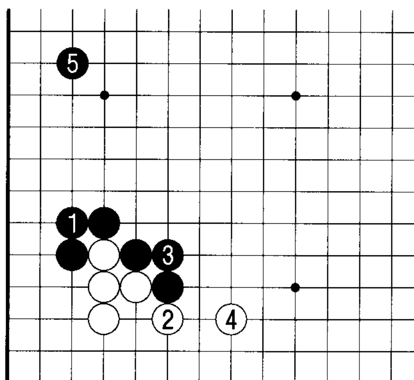
흑1로 잇고 백2로 끊었을 때 흑은 3으로 내려서서 두점으로 키워 죽이는 것도 유력한 착상이다. 계속해서 백4로 막고 이하 흑9까지가 예상되는 진행인데 쌍방 충분히 둘 수 있는 형태이다.



7도

7도(흑, 만족)

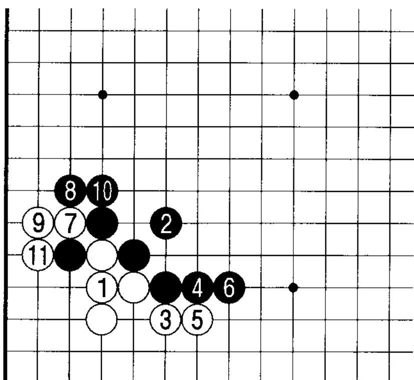
흑1로 이엇을 때 백2·4를 선수한 후 6으로 끊어 잡는 것은 좋지 않다. 백은 실리에서 어느 정도의 이득을 취했지만 흑을 더욱 두텁게 해 준 죄과가 크다.



8도

8도(백, 느슨)

흑1로 이엇을 때 백3으로 단수치지 않고 2에 젖히는 것은 느슨한 수이다. 흑3으로 이으면 백은 4로 진출하는 정도인데 흑5로 전개해서 흑이 유리하다.



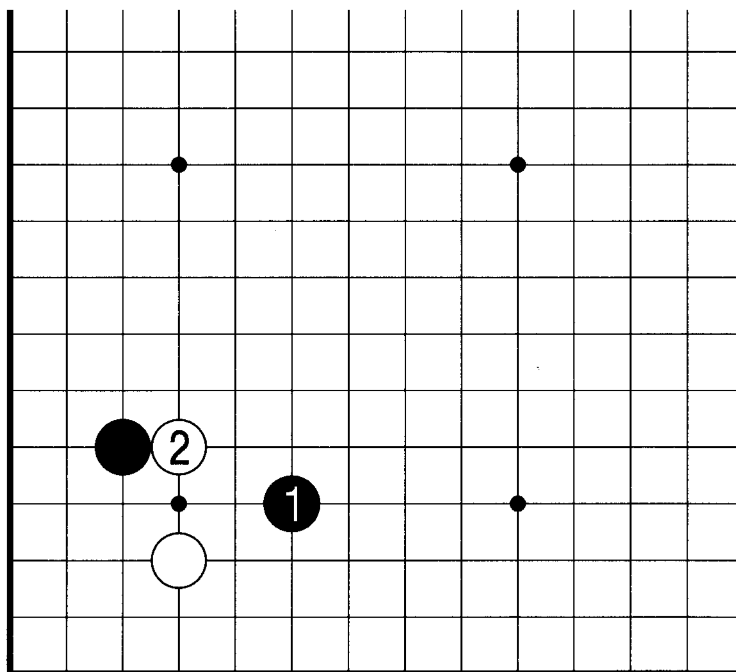
9도

9도(백, 충분)

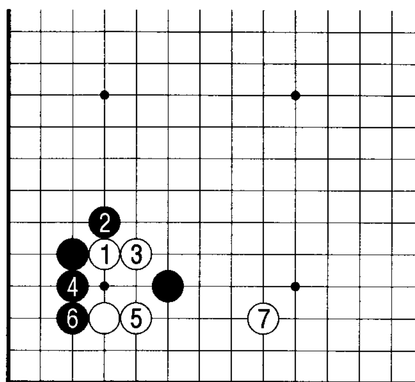
백1로 이엇을 때 흑2로 호구치는 것은 특별한 경우가 아니면 별로 찬성할 수 없다. 계속해서 백은 3·5를 선수한 후 이하 11까지 처리하는 것이 수순으로 7도와 비교할 때 백이 약간 유리한 결말이다.

제 8 형

정면 도전



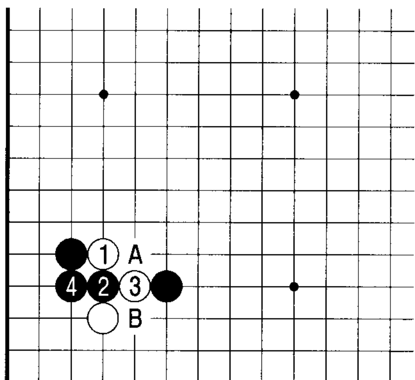
흑1로 씌웠을 때 백2로 붙인 것은 난해한 진행도 마다하지 않겠다는 정면도전이다. 그럼 백2 이후의 변화를 검토해 보기로 한다.



1도

1도(싱겁다)

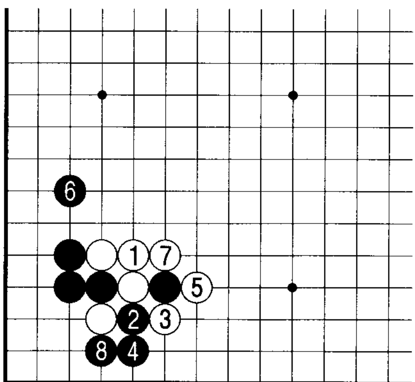
백1로 붙였을 때 흑2로 젖히는 것은 싱겁다. 계속해서 백3으로 뻗고 이하 7까지가 예상되는데 백으로선 쉽게 안정을 취할 수 있는 만큼 충분하다.



2도

2도(선택의 기로)

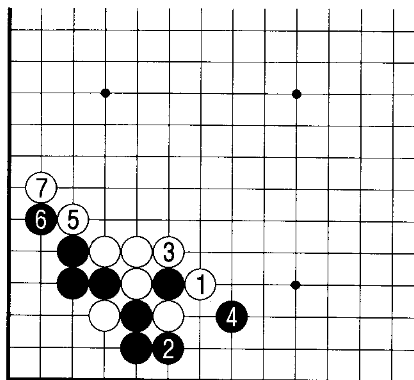
백1로 붙이면 흑은 2·4로 끼워 잇는 것이 기세의 수순이다. 이후 백은 A에 이을 것인지 아니면 B에 이을 것인지 선택의 기로이다.



3도

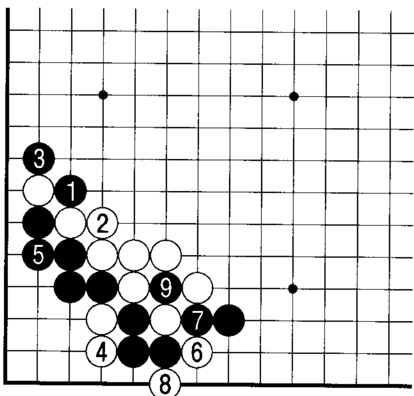
3도(정석)

백1로 이은 것은 축 유리를 전제로 한 것이다. 계속해서 흑은 2로 끊게 되는데 백3 이하 7까지가 기본 정석이다. 이 정석은 부분적으로 볼 때 흑의 실리가 크다.


4도

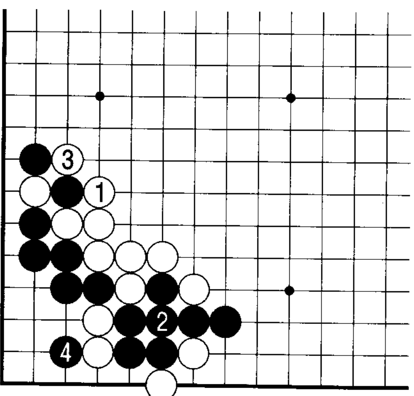
4도(흑의 변화)

백1로 단수쳤을 때 흑2로 단수친 후 4에 날일자하는 것은 특별한 경우가 아니면 대부분 좋지 않다. 백은 5에 젖힌 후 흑6 때 7로 이단젖히는 것이 강수이다. 계속해서 ……


5도

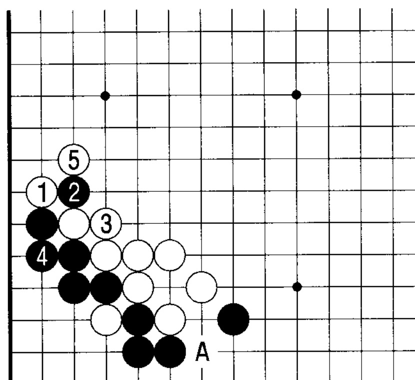
5도(패가 관건)

전도에 계속해서 흑은 1·3으로 단수쳐서 백 한점을 잡는 정도인데 백4로 막는 것이 기분 좋은 선수활용이 된다. 흑5에는 백6으로 젖혀 이하 흑9까지 큰 패가 된다.


6도

6도(절대 팻감)

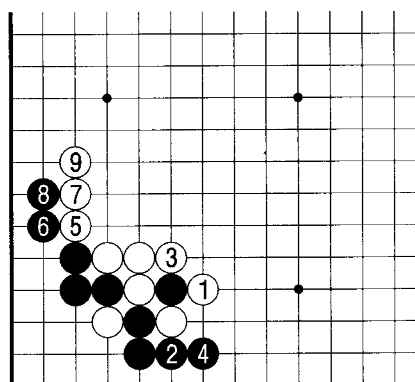
전도 이후 백에겐 1의 절대 팻감이 있다는 것이 자랑이다. 흑은 패를 받지 못하고 2로 잇는 정도인데 백3으로 따내 백이 우세한 결말이다.



7도

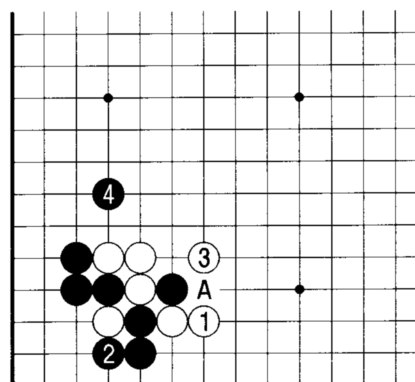
7도(백, 충분)

백1로 이단젖혔을 때 흑2로 단수친 후 4에 잇는다면 전도와 같은 진행은 피할 수 있다. 그러나 백5로 단수친 이후 A에 젖히는 맛을 노리면 이 역시 백이 유리한 결말이다.


8도

8도(백, 두텁다)

백1 때 흑2로 단수친 후 4에 뻗는 수 역시 찬성할 수 없다. 이때는 백5로 젖힌 후 이하 9까지 두텁게 형태를 갖추는 정도로도 충분한 결말이다.



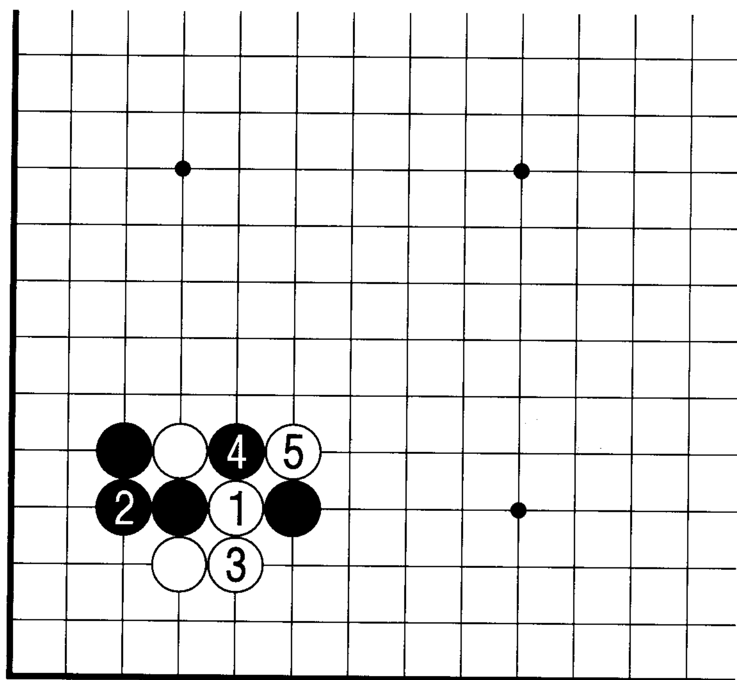
9도

9도(백, 불만)

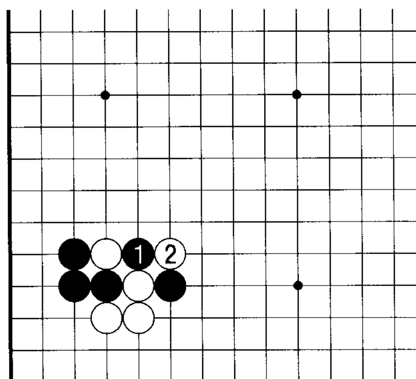
백A로 단수쳐서 축으로 잡지 않고 1로 뻗은 후 3으로 장문씌우는 것은 백이 좋지 않다. 계속해서 흑4로 날일자해서 진출하고 나면 이 결과는 흑이 우세하다.

제 9 형

간명한 작전



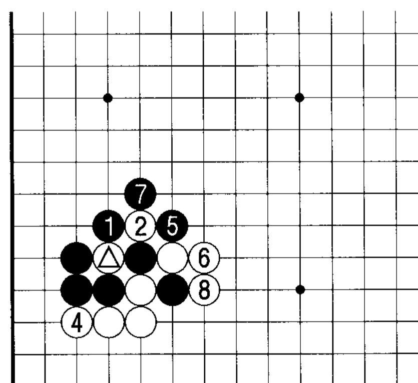
백1로 단수친 후 3에 이으면 흑은 4로 끊게 되는데 백으로선 다음의 행마가 선택의 기로이다. 간명하게 두고자 한다면 백5에 단수치는 수이다. 이후의 변화를 살펴보기로 한다.



1도

1도(간명한 선택)

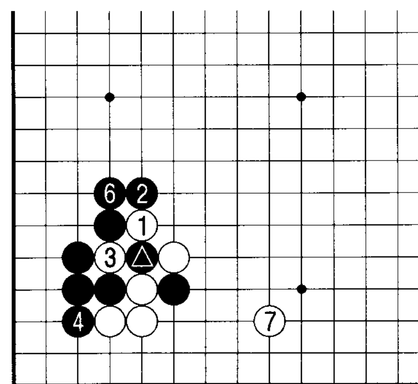
흑1로 끊었을 때 백2로 단수친 것은 간명하게 두고자 할 때 유력한 수단이다. 계속해서 흑은 백 한점을 따내게 되는데……



2도　　❸ … △

2도(백, 만족)

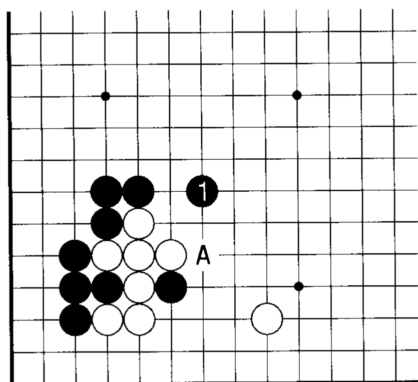
전도에 계속해서 흑은 1로 따내는 한수이다. 백은 2로 단수치게 되는데 흑3으로 이은 것이 책략이 부족한 수이다. 백은 4로 막아 실리를 차지한 후 이하 8까지 흑 한점을 잡아서 대만족이다.



3도　　⑤ … ●

3도(정석)

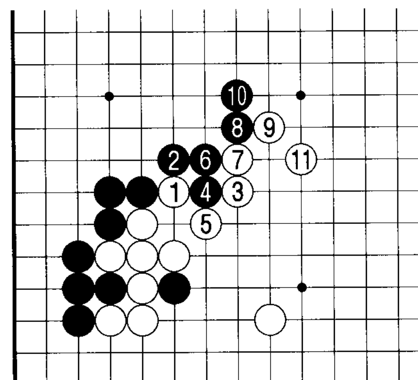
백1로 단수치면 흑은 패를 잇지 않고 2로 되단수치는 한수이다. 계속해서 백3으로 따낸다면 흑4로 막고 백5에는 흑6으로 응수해서 충분하다. 백7까지가 기본 정석이다.



4도

4도(흑의 활용)

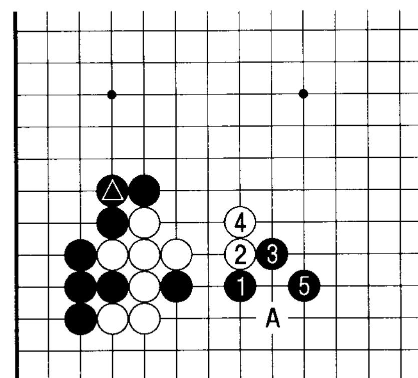
전도에 계속해서 흑이 둔다면 1로 한칸 뛰는 것이 좋다. 이후 흑은 A에 붙여 선수로 활용하는 수단을 엿보게 된다.



5도

5도(백의 수단)

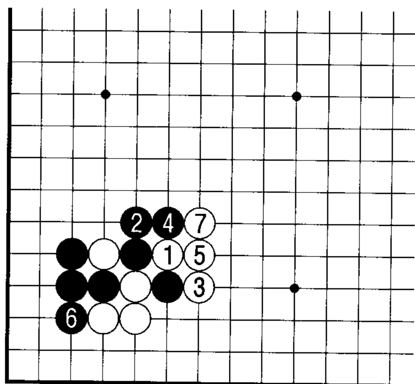
반대로 백이 둔다면 1로 젖히는 것이 좋다. 흑2에는 백3으로 한칸 뛰는 것이 행마법으로 이하 백11까지가 기본형이다. 쌍방 충분히 둘 수 있는 호각의 갈림이다.



6도

6도(백, 곤란)

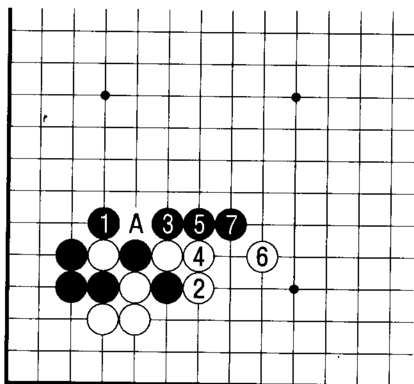
흑▲로 이엇을 때 백A로 전개하지 않고 다른 곳에 선행하는 것은 좋지 않다. 이때는 흑1로 한칸 뛰는 것이 공격의 급소. 백은 2·4로 붙여 뻗어 탈출을 시도하는 정도인데 흑5까지 공격받아 매우 좋지 않다.



7도

7도(백, 충분)

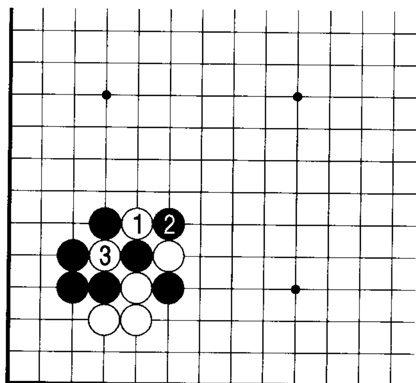
백1로 단수쳤을 때 흑이 따내지 않고 2로 잇는 것은 좋지 않다. 계속해서 백은 3으로 단수쳐서 흑 한점을 잡는 정도로도 충분하다. 이하 백7까지가 예상되는 진행이다.



8도

8도(흑, 만족)

반대로 흑1로 따냈을 때 백이 A에 단수치지 않고 2를 서두르는 것은 성급한 수이다. 흑은 3으로 단수친 후 5에 밀어가는 것이 좋은 수순으로 이하 흑7까지 흑 모양이 활발하다.



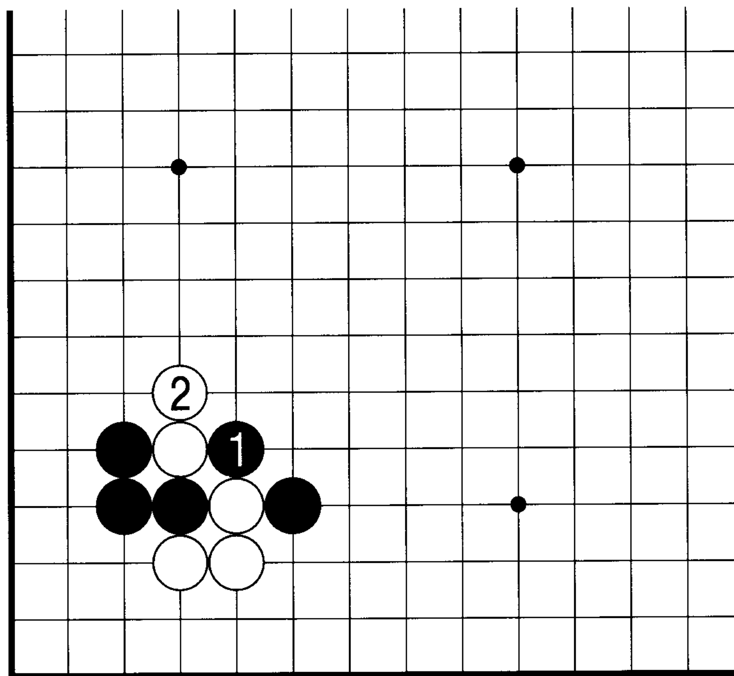
9도

9도(만패불청)

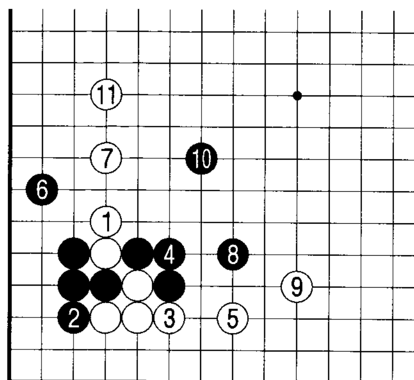
백1로 단수쳤을 때 흑이 한점을 따내지 않고 2로 끊어 패를 결행해 오는 것은 대부분 좋지 않다. 계속해서 백은 웬만한 패는 받지 않고 패를 불청하는 것이 좋다.

제 10 형

난해한 대사정석

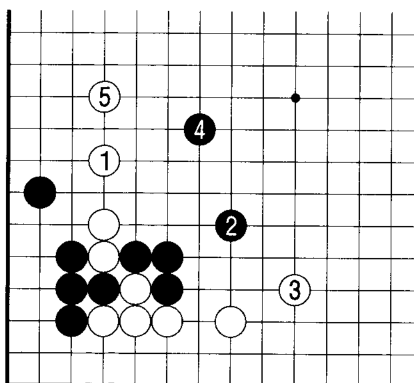


흑1로 단수쳤을 때 백2로 뻗으면 난해한 대사정석이 이루어지는 것은 피할 수 없다. 그럼 백2 이후의 변화를 검토해 보기로 한다.


1도

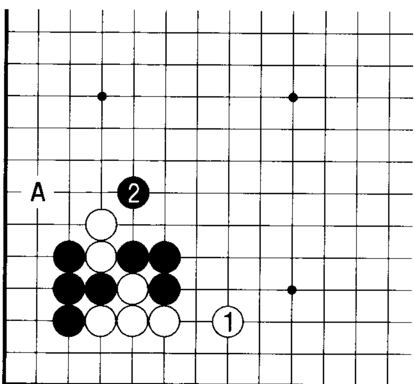
1도(정석)

백1로 뻗으면 흑은 2로 막는 것이 근거의 요점이 된다. 계속해서 백3으로 밀었을 때 흑4로 이은 것은 가장 간명한 선택. 계속해서 백5로 한칸 뛰고 흑6 이하 백11까지가 기본 정석이다.


2도

2도(호각)

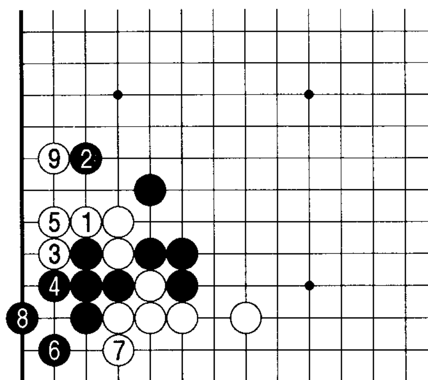
전도의 수순 중 백1로 한칸 뛰었을 때 흑은 2로 날일자해서 두는 수도 가능하다. 계속해서 백은 3으로 받는 정도인데 이번엔 흑4로 눈목자하는 것이 요령이다. 백5로 한칸 뛰기까지 이 역시 기본 정석에 속한다.



3도

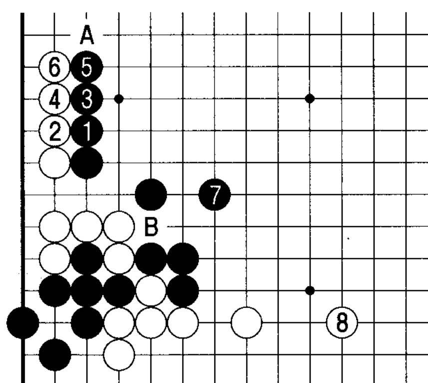
3도(강력한 씨움)

백1로 한칸 뛰었을 때 흑이 A로 날일자하지 않고 2로 씌운 장면이다. 흑2는 백 두점을 강력하게 공격하겠다는 뜻인데 ……


4도

4도(정석)

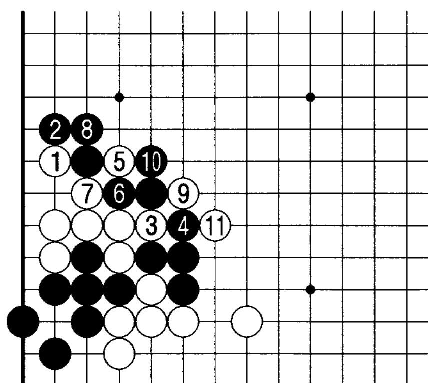
전도에 계속해서 백은 1로 막는 한수이다. 계속해서 흑2로 공격해 온다면 백3·5로 젖혀 잇는 것이 좋은 수순으로 이하 흑8까지의 진행엔 백9로 붙이는 수습책을 준비해 두고 있다.



5도

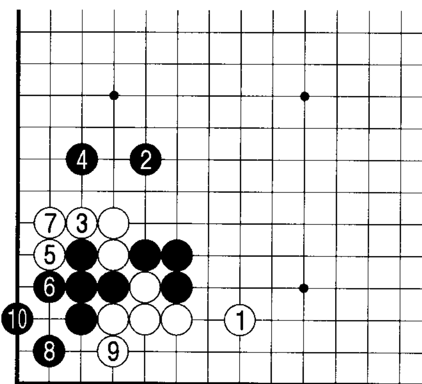
5도(호각)

전도에 계속해서 흑은 1로 뻗는 한수이다. 계속해서 백2로 밀고 이하 백8까지가 기본형으로 피차 둘 만한 갈림이다. 수순 중 흑7로 A에 뻗는 것은 백B로 나가 끊어서 흑이 곤란하다.


6도

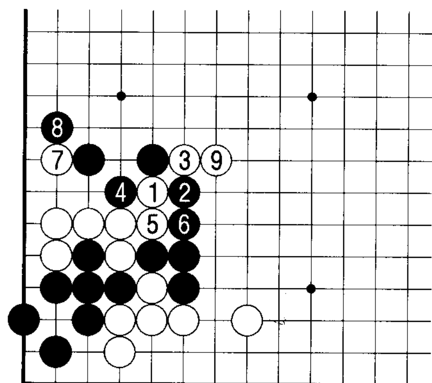
6도(흑, 곤란)

백1로 붙였을 때 곧장 흑2로 막는 것은 무리수이다. 백은 3으로 나간 후 흑4 때 5에 건너 붙이는 것이 좋은 수순이다. 계속해서 흑6으로 절단한다면 백7 이하 11까지 처리해서 흑이 곤란한 모습이다.


7도

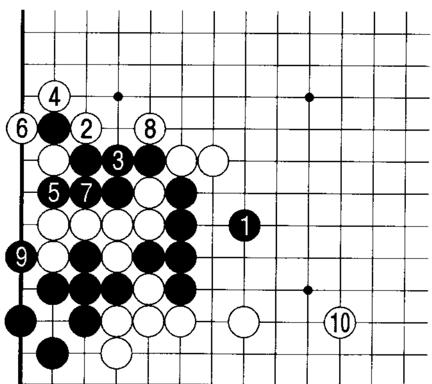
7도(흑의 변화)

백1로 한칸 뛰었을 때 흑은 2로 씌워 공략하는 수도 성립한다. 계속해서 백은 3으로 막은 후 이하 흑10까지 수순을 진행시킨 후 ……


8도

8도(필연적인 수순)

전도에 계속해서 백1로 마늘모 붙인 후 흑2 때 백3으로 절단하는 것이 좋은 수순이다. 계속해서 흑은 4로 단수친 후 6으로 잇게 되는데 백7 이하 9까지 진행되는 것이 필연적인 수순이다.

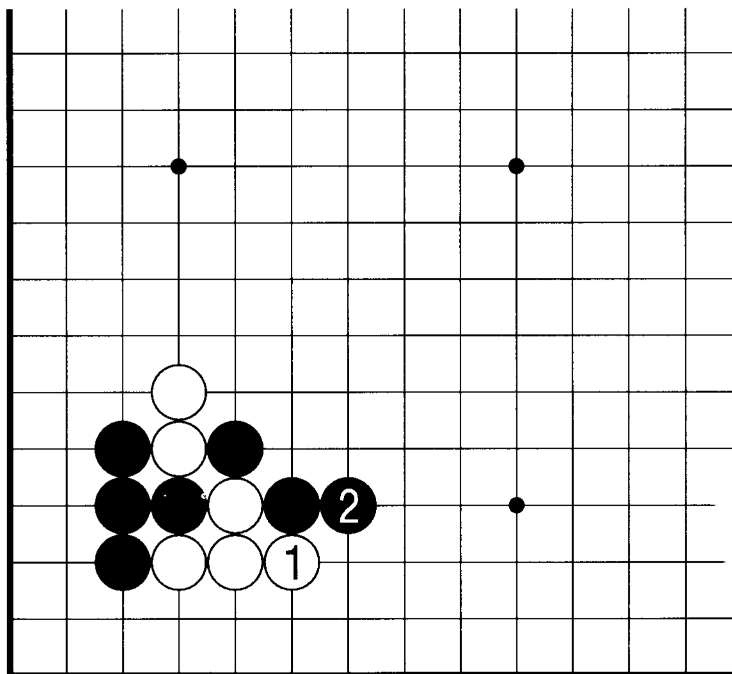

9도

9도(정석)

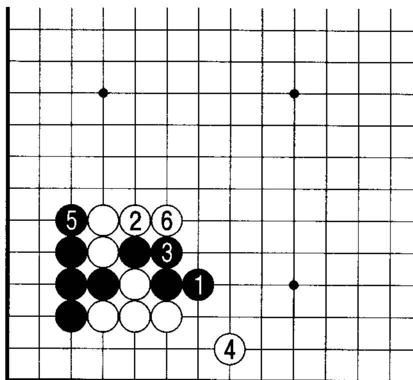
전도 이후 흑은 1로 한칸 뛰는 한수인데 백은 2로 끊는 맥점을 준비해 두고 있다. 계속해서 흑3으로 잇고 백4 이하 10까지가 기본형인데 피차 둘 만한 갈림이다.

제 11 형

축과 깊은 연관

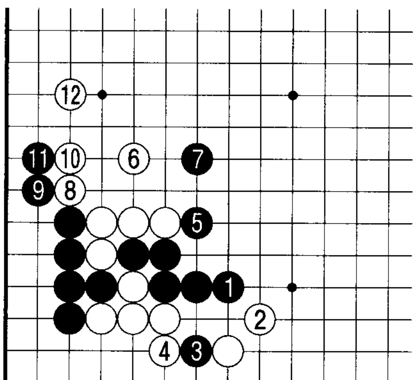


백1로 밀었을 때 흑2로 뻗은 것은 백에게 쉽게 형태를 결정지어 주지 않겠다는 뜻이다. 이후는 축 성립여부가 다음의 행마에 큰 영향을 미치게 된다.


1도

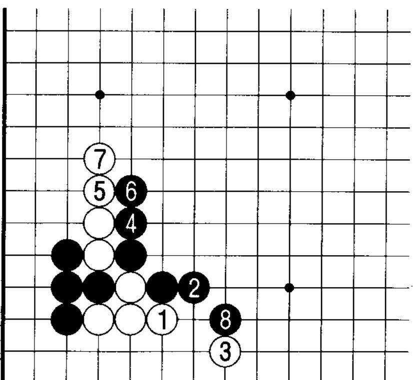
1도(좋은 수순)

흑1로 뻗으면 백은 2로 단수친 후 4로 날일자하는 것이 좋은 수순이다. 계속해서 흑5로 밀고 백6으로 막아 중앙전투가 벌어지게 되는데 ……


2도

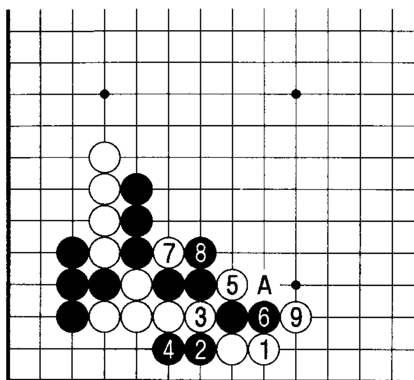
2도(정석)

전도에 계속해서 흑1로 뻗는 것이 침착한 호착이다. 백2로 진출한 것은 불가피한데 흑3으로 건너 붙인 것이 적절한 선수활용이다. 계속해서 백4로 물러서고 이하 12까지가 기본 정석이다.


3도

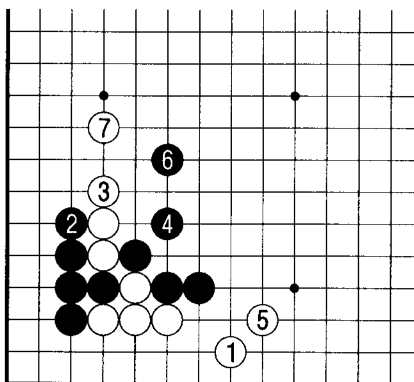
3도(백의 변화)

백1, 흑2 때 곧장 3으로 날일자하는 수는 축이 유리할 때 가능한 수이다. 만일 축이 백에게 불리하다면 흑4·6을 선수한 후 8로 마늘모 붙이는 수가 통렬하게 작용한다. 계속해서 ……


4도

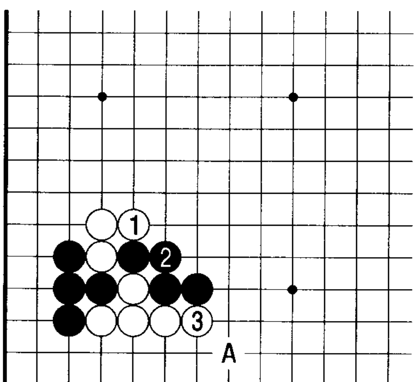
4도(축이 관건)

전도에 계속해서 백1로 뻗는다면 흑2로 젖히는 것이 맥점이다. 계속해서 백은 3으로 끊은 후 이하 9까지 처리하는 것이 최강의 수순인데 A의 축 성립여부가 성패를 좌우한다.


5도

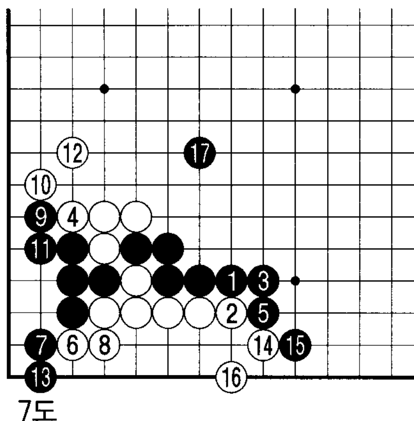
5도(중앙전투)

백1로 날일자했을 때 축이 불리하다면 흑은 2로 민 후 4로 호구쳐서 중앙전투를 유도하는 수도 성립한다. 계속해서 백5로 마늘모하고 흑6, 백7까지가 기본형인데 피차 둘 만한 갈림이다.


6도

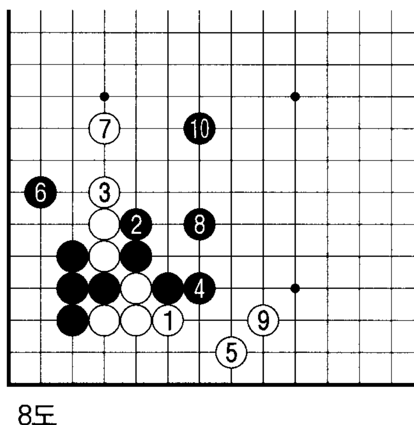
6도(강력한 수순)

장면도로 돌아가서 백은 단순히 A로 날일자하지 않고 1로 단수친 후 3으로 밀어가는 수도 성립한다. 이와 같은 수는 흑의 공배를 메워 급격하게 몰아가겠다는 뜻이다. 계속해서 ……


7도

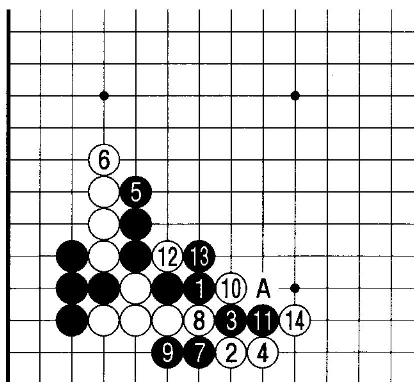
7도(정석)

전도에 계속해서 흑은 1로 뻗는 것이 정수이다. 백은 2로 민 후 흑3 때 백4로 막는 것이 강수인데 흑5 이하 17까지가 기본 정석이다.


8도

8도(흑의 변화)

백1로 밀었을 때 흑은 4로 뻗기 전에 흑2, 백3을 선수하는 수도 성립한다. 계속해서 백5로 날일자하고 흑6 이하 10까지가 기본형인데 피차 둘 만한 갈림이다.



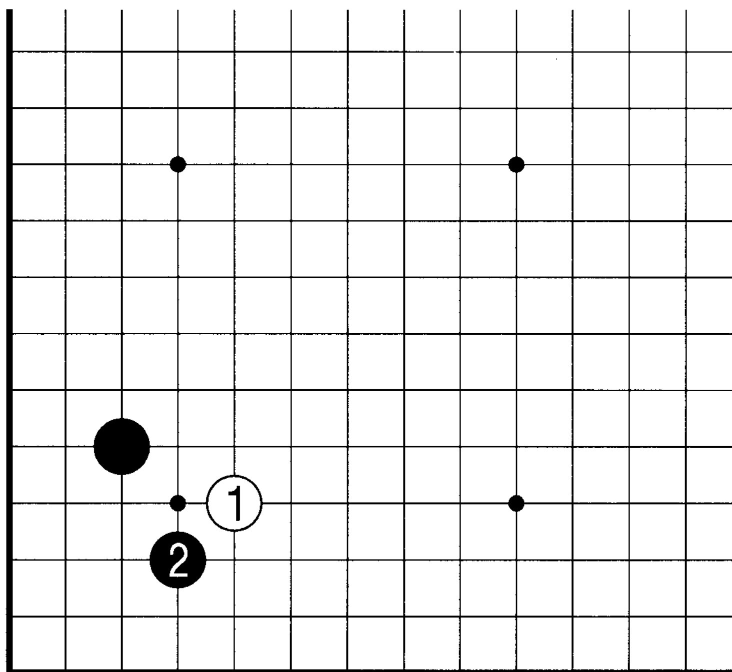
9도

9도(축이 관건)

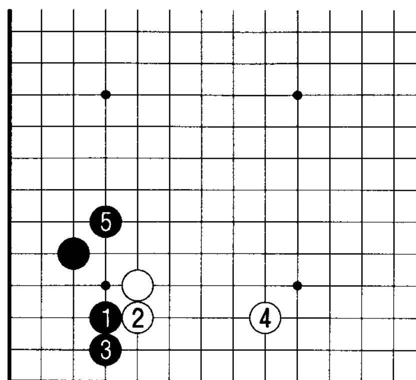
전도의 수순 중 흑1, 백2 때 축이 흑에게 유리하다면 3으로 마늘모 붙이는 것이 유력한 수가 된다. 계속해서 백4를 기다려 흑5 이하 흑13까지 처리하면 백이 곤란한 모습. 축이란 백14 때 흑A로 나가는 것을 말한다.

제 12 형

외목 높은걸침



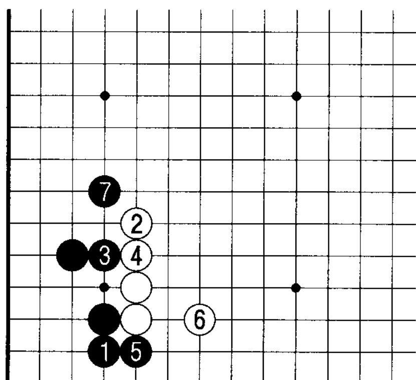
흑의 외목에 대해 복잡한 대사정석을 피하고 싶다면 백1처럼 높게 걸치는 것이 간명하다. 계속해서 흑은 2로 날일자해서 실리를 중시하게 되는 것이 보통인데 이후의 변화를 검토해 보기로 한다.



1도

1도(기본 정석)

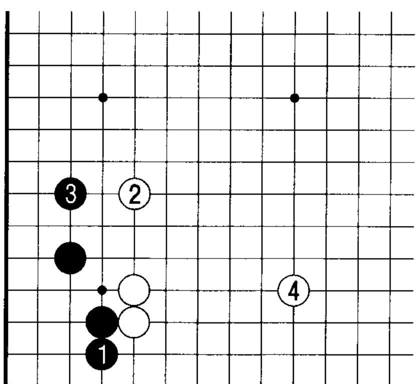
흑1로 날일자하면 백은 2로 막는 한수이다. 계속해서 흑3으로 내려서고 백4, 흑5까지가 기본 정석인데 쌍방 호각의 갈림이다.



2도

2도(정석)

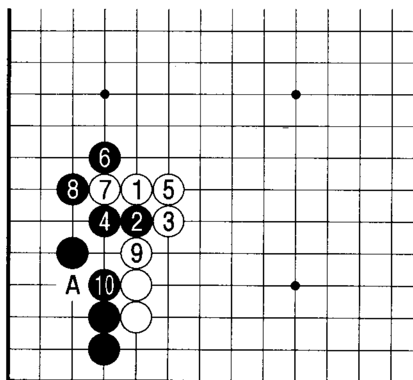
흑1로 내려섰을 때 백은 중앙을 중시하여 2로 한칸 뛰는 수도 성립한다. 계속해서 흑은 3·5를 선수한 후 7로 한칸 뛰어 변으로 진출하게 되는데 쌍방 불만없는 기본 정석이다.



3도

3도(발빠른 처리)

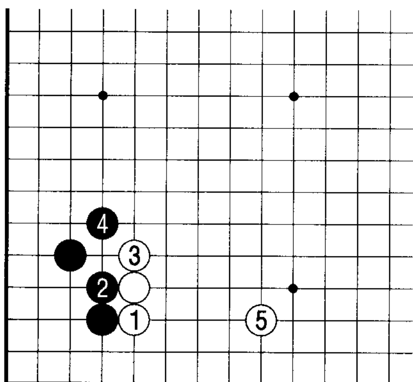
흑1로 내렸을 때 백2로 두칸 뛴 것은 발빠르게 처리하겠다는 뜻이다. 계속해서 흑3으로 한칸 뛴 것은 견실위주의 처리수법이며 백4로 전개해서 형태가 일단락된다.



4도

4도(실리지향)

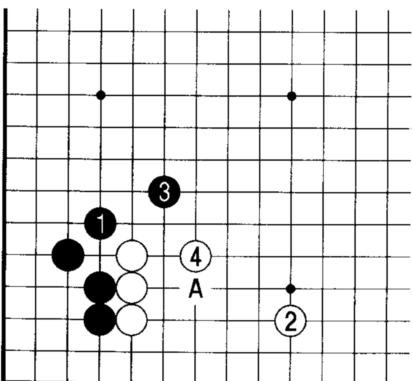
백1로 두칸 뛰었을 때 흑은 2로 붙여 백의 엷음을 추궁할 수도 있다. 계속해서 백3으로 젖히고 이하 흑10까지 흑은 실리를 차지하고 백은 외세를 구축하게 된다. 수순 중 흑10은 백A의 건너붙임을 방비한 것이다.



5도

5도(기본 정석)

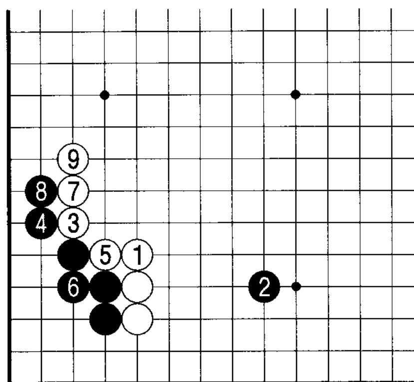
백1로 막았을 때 흑은 2로 밀어 응수하는 수도 성립한다. 계속해서 백3으로 뻗은 것은 두점머리의 급소이며 흑4로 마늘모하고 백5로 전개하기까지 정석이 일단락된다.



6도

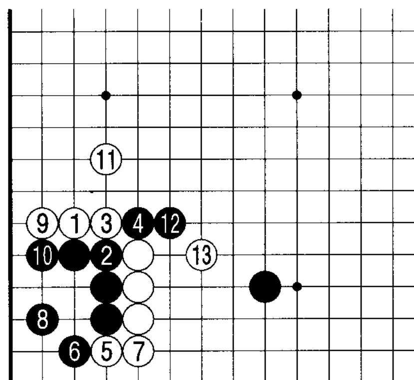
6도(백, 손해)

전도의 수순 중 흑1로 마늘모했을 때 백2까지 전개하는 것은 의문이다. 이때는 흑3으로 날일자하는 것이 기분 좋은 선수활용이 된다. 백4를 생략하면 흑A의 침입이 통렬해진다.


7도

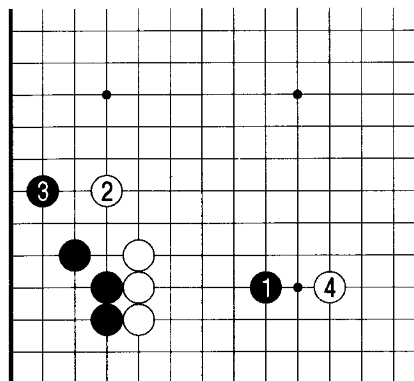
7도(백, 두터움)

백1로 뻗었을 때 흑2로 협공하는 것은 의문이다. 이때는 백3으로 붙이는 것이 좋은 행마법이다. 계속해서 흑4로 젖힌다면 백5 이하 9까지 처리해서 백이 두텁다.


8도

8도(흑의 강경책)

백1로 붙였을 때 흑2로 치받은 후 4에 끊은 것은 전투지향적인 수법. 그러나 백은 5·7로 젖혀 이어 귀의 삶을 강요한 후 이하 13까지 처리해서 충분한 싸움을 전개할 수 있다.

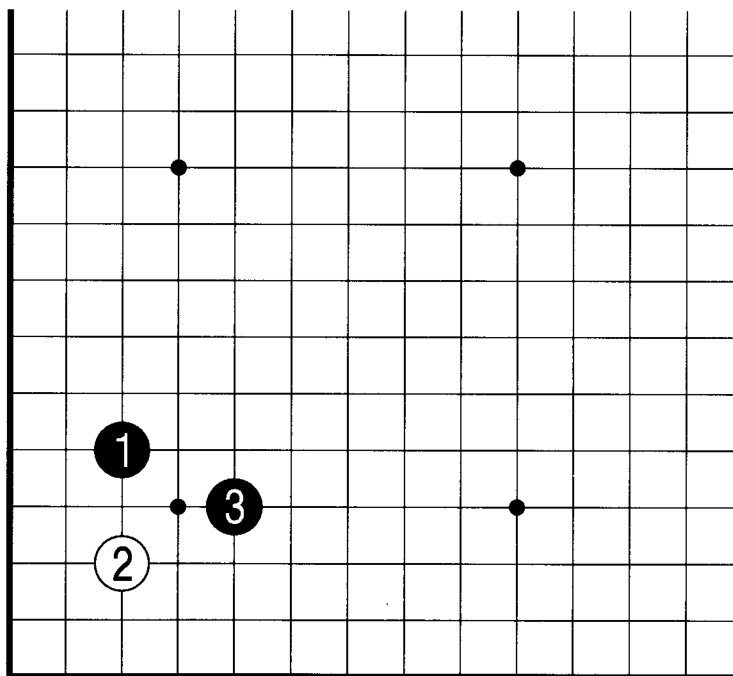

9도

9도(간명한 선택)

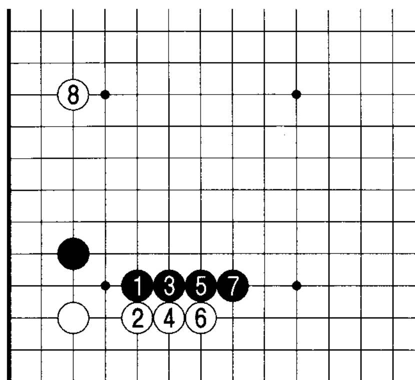
흑1로 협공했을 때 전도와 같은 복잡한 싸움을 피하고 싶다면 2로 날일자하는 것이 좋다. 흑은 3으로 날일자해서 받는 정도인데 백4로 협공해서 충분히 둘 수 있는 갈림이다.

제 13 형

실리를 중시한 3·三 걸침



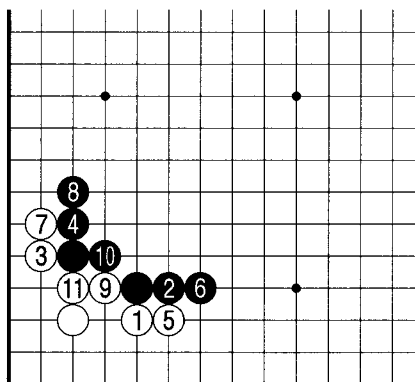
흑1 때 백2로 3·三에 걸친 것은 재빨리 안정하겠다는 의도이다. 계속해서 흑은 3으로 씌워 공격하는 것이 가장 보통인데 이후의 변화를 검토해 보기로 한다.



1도

1도(정석)

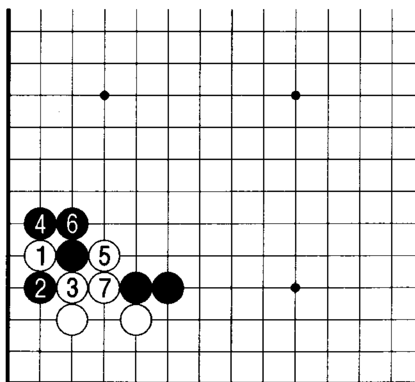
흑1로 날일자하면 백2로 붙이는 것이 가장 보편적인 응수법이다. 계속해서 흑3으로 뻗고 이하 흑7까지가 부분적인 정석이다. 이후 백은 8로 갈라쳐서 좌변 흑 세력을 견제하는 것이 요령이다.



2도

2도(호각)

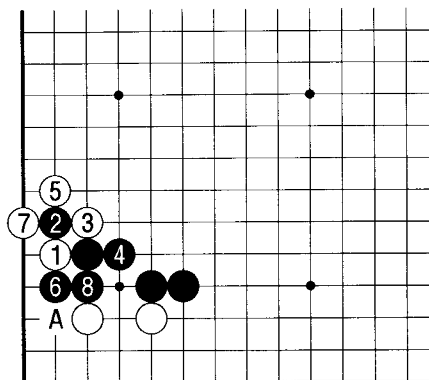
백1로 붙이고 흑2로 뻗었을 때 백은 3으로 붙여 흑의 응수를 묻는 수도 성립한다. 계속해서 흑4로 뻗는다면 백5 이하 11까지가 기본 정석이다. 쌍방 호각의 갈림이다.



3도

3도(흑, 곤란)

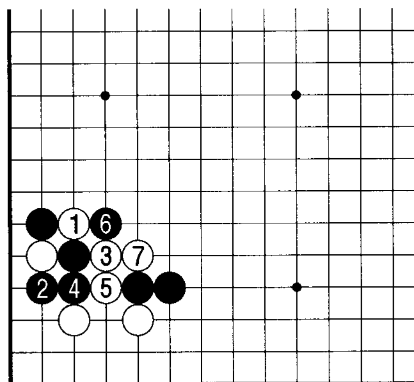
백1로 붙였을 때 흑2·4로 단수쳐서 백 한점을 잡는 것은 대악수이다. 백은 3·5로 선수한 후 7로 이어서 좌우 흑을 분단시켜 대만족이다.



4도

4도(귀의 뒷맛)

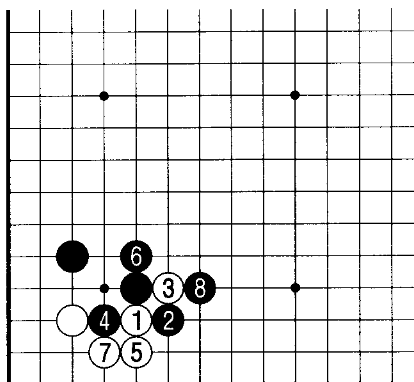
백1로 붙였을 때 흑2로 젖힌다면 백3으로 끊는 것이 맥점이다. 계속해서 흑은 4로 뻗는 정도인데 백5 이하 흑8까지 처리해서 백으로선 충분한 결말이다. 이후 백은 A에 막는 뒷맛을 노리게 된다.



5도

5도(백, 만족)

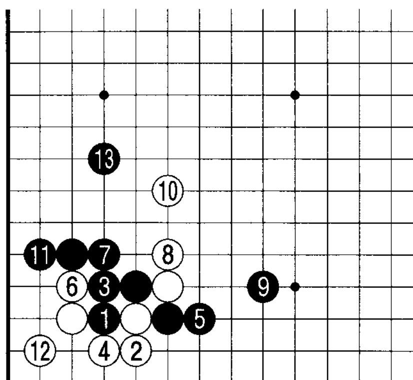
백1로 끊었을 때 흑2로 단수치는 것은 의문이다. 백은 3으로 단수친 후 5에 뚫어 좌우 흑을 양분시키는 것이 좋은 수순이다. 흑6, 백7까지 백이 유리한 갈림이다.



6도

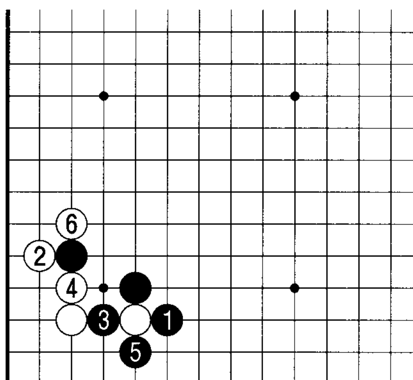
6도(축과 연관)

백1로 붙였을 때 흑은 축이 유리하다면 2로 젖히는 것이 좋다. 계속해서 백3으로 끊는다면 흑4로 단수친 후 6으로 뻗는 것이 상용수법이다. 백7로 넘고 흑8로 단수쳐서 정석이 일단락된다.


7도

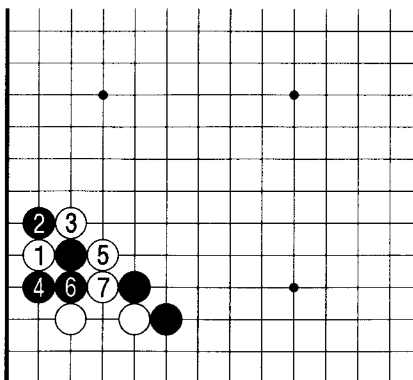
7도(중앙전투)

축이 흑에게 불리하다면 1로 단수친 후 3으로 잇는 것이 좋다. 계속해서 백4로 넘는다면 흑5에 뻗는 것이 행마의 요령으로 이하 흑13까지가 기본형이다.


8도

8도(호각의 변화)

흑1로 젖혔을 때 백은 2로 붙여 변화하는 수도 성립한다. 계속해서 흑3으로 단수친다면 백4로 치받는 것이 요령으로 흑5, 백6까지 호각의 갈림이다.

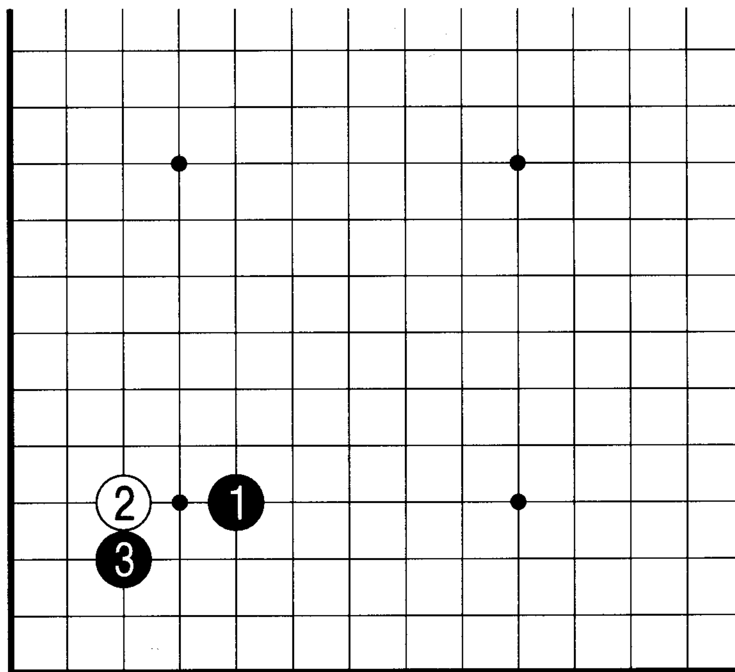

9도

9도(백, 만족)

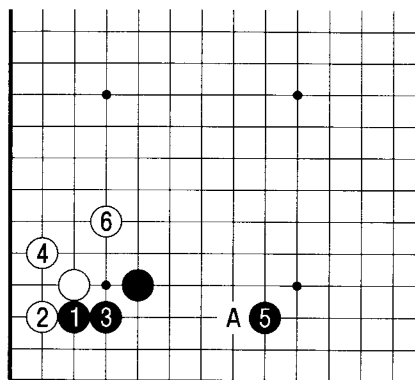
백1로 붙였을 때 흑2로 젖힌다면 백3으로 끊는 것이 맥점이다. 계속해서 흑4로 단수친다면 백5 · 7까지 좌우 흑을 분단시켜서 백이 유리하다.

제 14 형

실리를 중시한 붙임



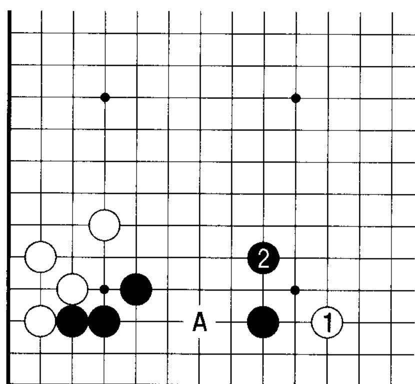
흑1은 중앙을 중시하는 고목이다. 상대가 고목에 착점해 오면 백2처럼 소목에 걸치는 것이 가장 보통인데 흑3은 실리를 중시하는 붙임이다.



1도

1도(기본 정석)

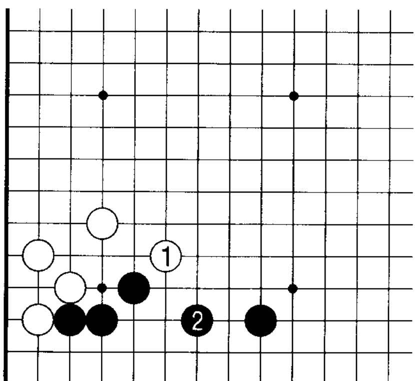
흑1로 붙이면 백은 2로 젖힌 후 4로 호구치는 것이 형태를 정비하는 요령이다. 계속해서 흑5로 전개하고 백6으로 날일자해서 정석이 일단락된다. 수순 중 흑5로는 견실하게 A에 전개하는 수도 가능하다.



2도

2도(정석 이후)

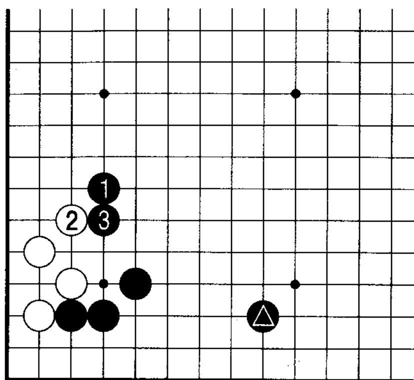
전도의 기본 정석 이후 백은 1로 다가서는 것이 절호점이 된다. 흑2로 한칸 뛴 것은 백A의 침입을 효율적으로 방비한 것이다.



3도

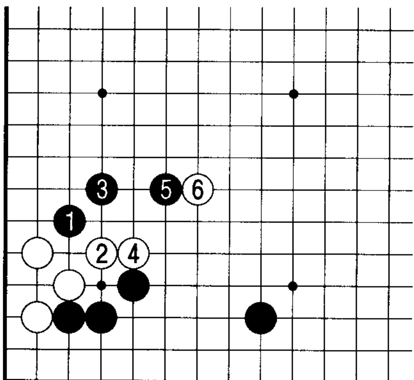
3도(중앙을 중시)

백은 전도처럼 변에서 활용하지 않고 1로 날일자해서 중앙을 중시하는 것도 가능하다. 계속해서 흑은 2로 날일자해서 받는 것이 정수이다.


4도

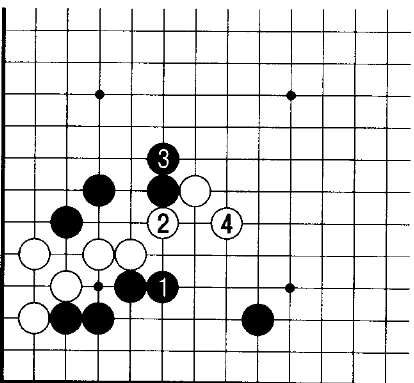
4도(흑의 활용)

흑●로 전개했을 때 백은 좌하귀의 보강을 생략하고 두는 수도 성립한다. 이때는 흑1로 눈목자하는 것이 적절한 행마법으로 백2, 흑3까지가 기본형이다.


5도

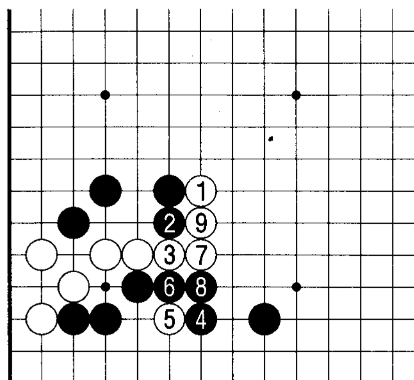
5도(강력한 씨움)

흑은 전도처럼 두지 않고 강력하게 1로 씌우는 수도 성립한다. 계속해서 백2·4로 진출한다면 흑3으로 마늘모한 후 5에 한칸 뛰는 것이 요령이다. 백6으로 붙인 것은 일종의 맥점이다. 계속해서 ……


6도

6도(기본형)

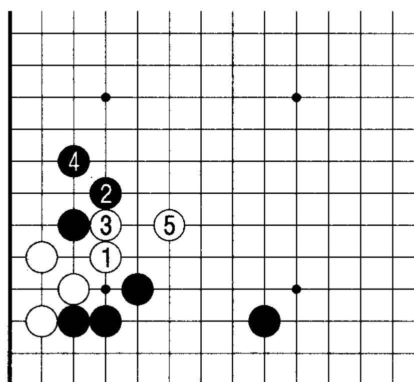
전도에 계속해서 흑은 1로 뻗는 것이 침착한 호착이다. 계속해서 백은 2로 물러선 후 4에 호구치는 정도인데 피차 둘 만한 호각의 갈림이다.



7도

7도(백, 만족)

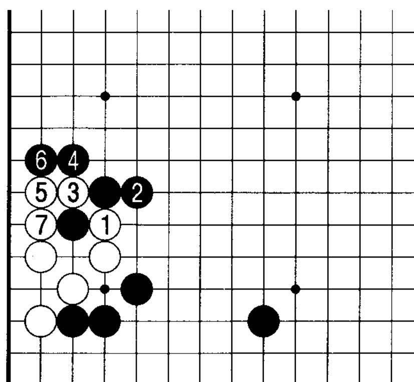
백1로 붙였을 때 흑이 전도처럼 두지 않고 2로 밭전자 중앙을 뚫는 것은 의문이다. 흑2에는 백3으로 뚫은 후 이하 9까지 처리하는 것이 좋은 수순으로 흑이 불리한 결말이다.



8도

8도(흑의 변화)

백1, 흑2 때 간명하게 처리하고 싶다면 백3으로 치받는 것이 좋다. 계속해서 흑은 4로 호구치는 정도인데 백5로 한칸 뛰어 중앙진출이 가능한 모습이다.



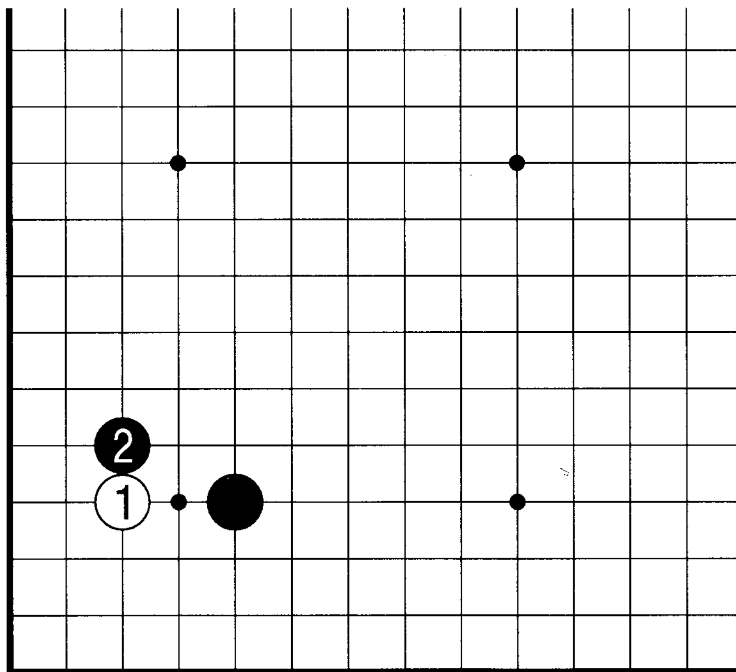
9도

9도(중앙을 중시)

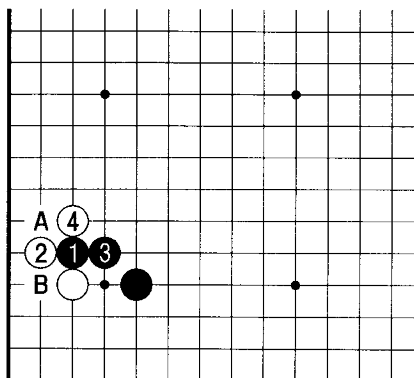
백1로 치받았을 때 흑2로 뻗은 것은 중앙을 중시한 수이다. 계속해서 백은 3으로 끊어 안정을 서두르게 되는데 흑4 이하 백7까지가 기본형이다.

제 15 형

바깥붙임



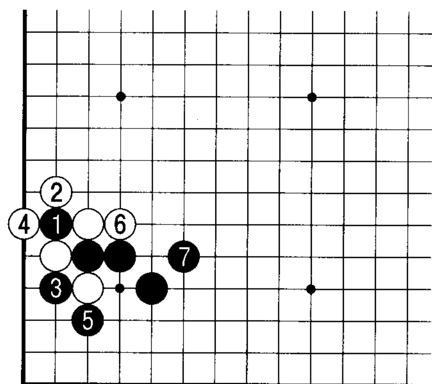
백1로 걸쳤을 때 흑2로 붙인 수는 귀의 백을 압박해서 변과 중앙에 세력을 쌓겠다는 의도이다. 그럼 흑2로 붙인 이후의 변화를 검토해 보기로 한다.



1도

1도(기본 정석)

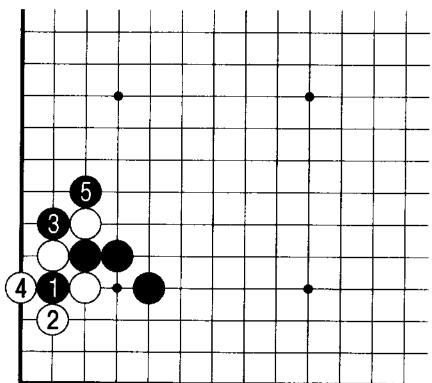
흑1로 붙이면 백은 2로 젖히는 한수이다. 계속해서 흑3으로 뻗고 백4로 젖히기까지는 가장 흔히 등장하는 기본 정석이다. 이후 흑은 A에 끊을 것인지 B에 끊을 것인지 선택하게 된다.



2도

2도(실리를 중시)

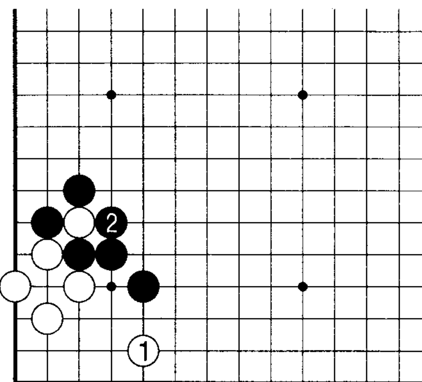
흑1로 바깥쪽에서 끊은 것은 실리를 중시한 수이다. 계속해서 백은 2로 단수치게 되는데 흑3 이하 7까지가 기본 정석이다.



3도

3도(외세를 중시)

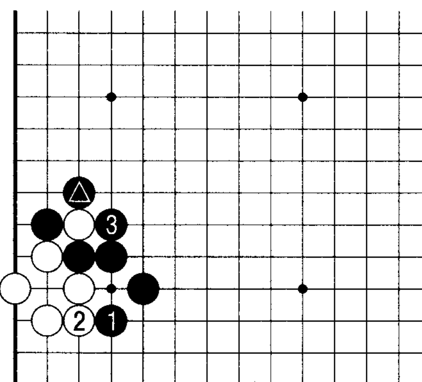
흑1로 안쪽에서 끊은 것은 외세를 중시하겠다는 뜻이다. 계속해서 백2로 단수친다면 흑3으로 끊은 후 5에 단수쳐서 백 한 점을 축으로 잡는 것이 요령이다. 축이 불리하다면 흑은 전도를 따르는 것이 타당하다.



4도

4도(전도 이후)

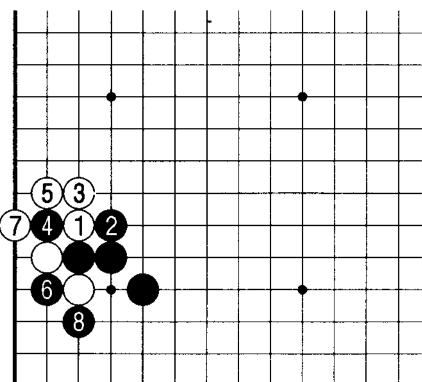
전도에 계속해서 백1은 귀의 실리를 중시하는 수이다. 흑은 2로 따내 백으로부터 축머리 활용을 피하는 것이 두터운 행마법이다.



5도

5도(흑의 활용)

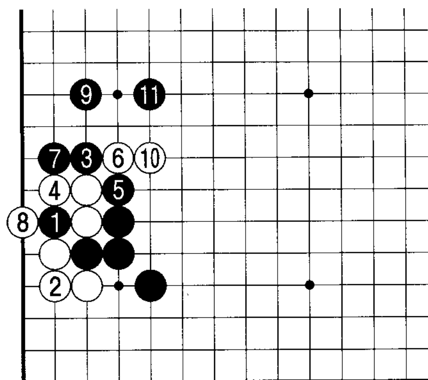
흑●로 단수쳤을 때 백은 전도처럼 두지 않고 발빠르게 손을 빼서 두는 수도 가능하다. 이때는 흑1로 마늘모하는 것이 기분 좋은 선수활용으로 백2, 흑3까지가 기본형이다.



6도

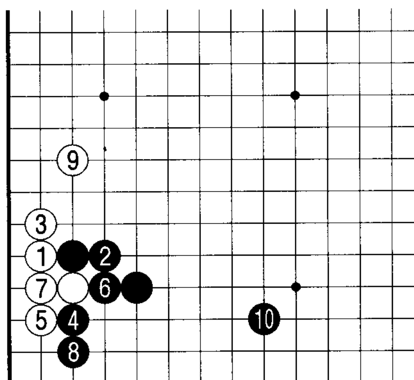
6도(흑, 만족)

백1로 젖혔을 때 흑2, 백3을 선수한 후 흑4로 끊은 것은 주문을 내포한 수이다. 계속해서 백5로 단수쳐서 흑 한점을 잡는 것은 흑의 주문에 말려든 수로 이하 흑8까지 흑이 유리한 갈림이다.


7도

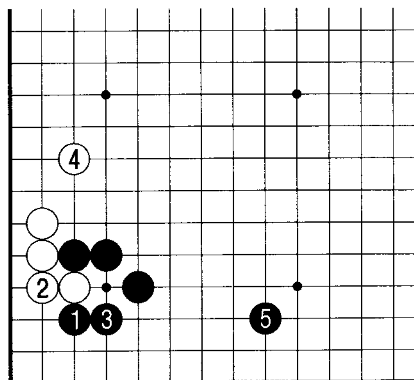
7도(호각의 갈림)

흑1로 끊으면 백은 당연히 2로 이어 반발할 곳이다. 계속해서 흑3으로 붙인 것은 예정된 수이며 백4 이하 흑11까지가 예상되는 수순이다. 이 진행은 쌍방 호각의 갈림이다.


8도

8도(좌변을 중시)

백1, 흑2 때 백3으로 뻗은 것은 좌변을 중시할 때 가능한 수이다. 그러나 흑4로 붙인 후 이하 흑10까지 진행되면 백 모양이 납작해진 모습이므로 특수한 경우가 아니면 백이 좋지 않다.

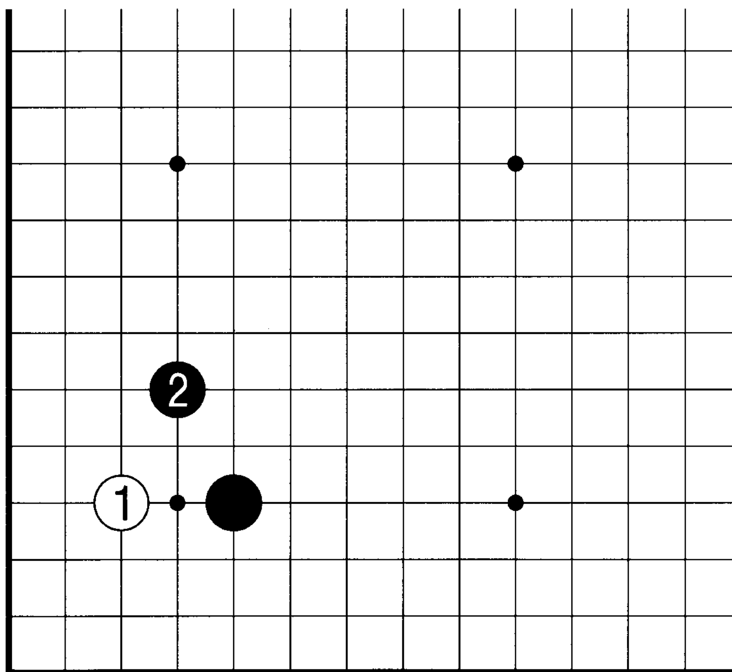

9도

9도(흑, 충분)

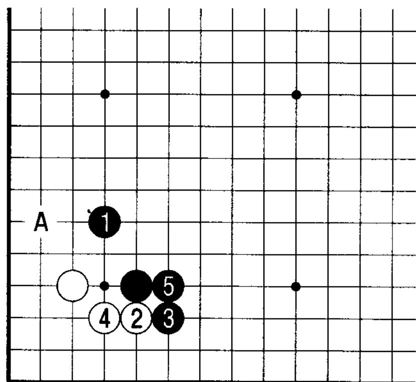
흑1로 붙였을 때 백은 전도의 진행을 피해 단순히 2로 잇는 수도 가능하다. 이때는 흑3으로 뻗는 것이 호착으로 백4를 기다려 흑5로 전개하면 부분적으로 흑이 유리한 갈림이다.

제 16 형

고목 날일자 씌움



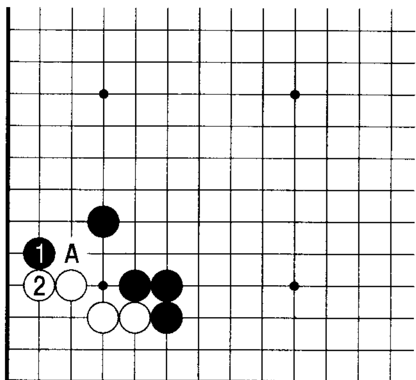
백1로 걸쳤을 때 흑2로 날일자한 것은 고목의 성격을 가장 잘 대변해 주는 씌움이다. 흑2는 극단적인 세력지향의 수법인데 이후의 진행을 살펴보기로 한다.



1도

1도(기본 정석)

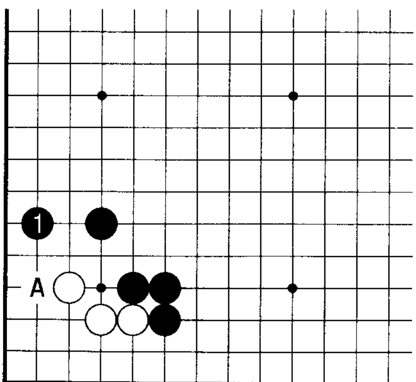
흑1로 씌우면 백2로 붙여 응수하는 것이 가장 보통이다. 계속해서 흑3으로 젖힌 것은 간명을 기한 것이며 백4, 흑5까지가 기본 정석이다. 계속해서 백이 귀를 둔다면 A로 날일자하는 정도이다.



2도

2도(흑의 활용)

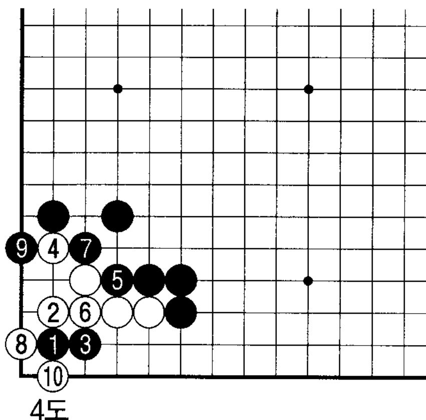
전도에 계속해서 흑은 1로 날일자하는 것이 적절한 선수활용이 된다. 백은 2로 막아 귀의 삶을 도모하는 정도이다. 이후 흑은 A에 막아 두텁게 봉쇄하는 수단을 노리게 된다.



3도

3도(발이 느린 한칸뜀)

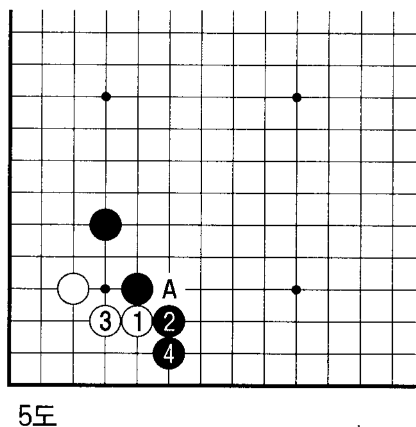
흑은 전도처럼 날일자해서 활용하지 않고 1로 한칸 뛰어 활용하는 수도 가능하다. 계속해서 백이 A로 내려서서 지킨다면 전도보다 흑이 유리한 모습. 그러나 백은 귀를 받지 않고 또다시 손을 뺄 것이다.



4도

4도(흑의 치중)

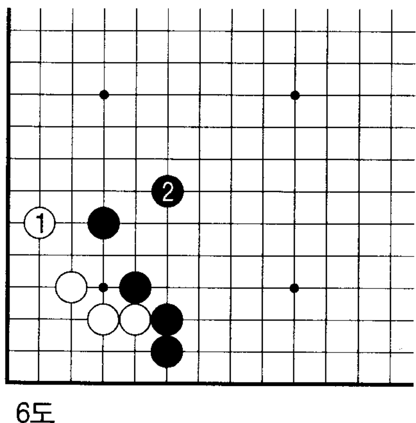
전도 이후 흑이 귀의 백을 공략하기 위해선 1로 치중하는 정도이다. 계속해서 백2로 막고 이하 백10까지가 기본형인데 흑으로선 선수로 튼튼한 외세를 구축했다는 것에 만족해야 한다.



5도

5도(강력한 내려섬)

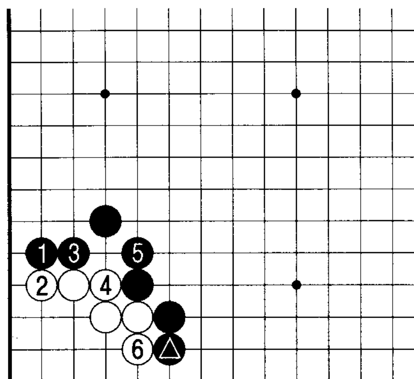
백1로 붙이고 흑2, 백3까지 진행되었을 때 흑A에 잇지 않고 4로 내려선 것은 귀의 백에 대해 강력한 영향력을 행사하겠다는 뜻이다. 흑4라면 백은 귀를 손빼기 힘든 의미가 있다.



6도

6도(정석)

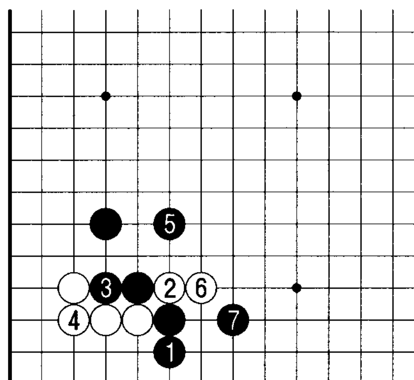
전도 이후 백은 1로 날일자해서 지키는 것이 보통이다. 계속해서 흑은 2로 날일자해서 중앙을 중시하는 정도인데 이 역시 쌍방 충분히 둘 수 있는 진행이다.



7도

7도(백, 불만)

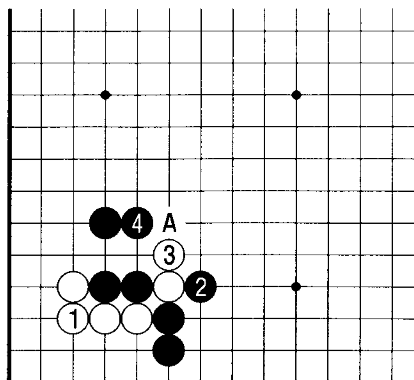
흑▲로 내렸을 때 백이 손을 빼서 다른 곳에 선행하는 것은 좋지 않다. 이때는 흑1로 날일자한 후 3으로 막는 것이 강력한 수로 백4·6이 불가피한 만큼 흑이 유리한 갈림이다.



8도

8도(흑, 충분)

흑1로 내려섰을 때 백2로 끊고 싸우는 것은 무모하다. 흑은 3으로 치받은 후 5에 한칸 뛰는 것이 적절한 행마법으로 백6, 흑7까지 유리한 싸움을 전개할 수 있다.



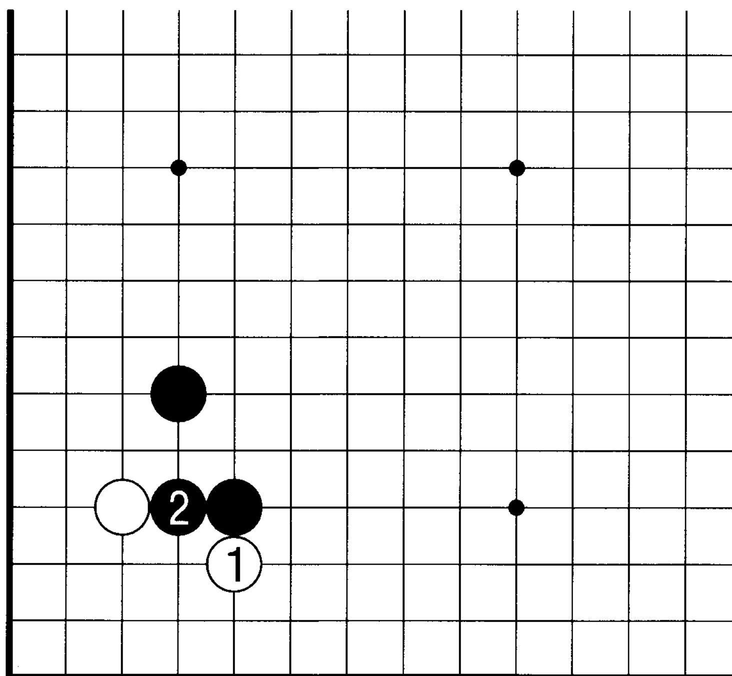
9도

9도(흑, 유리한 싸움)

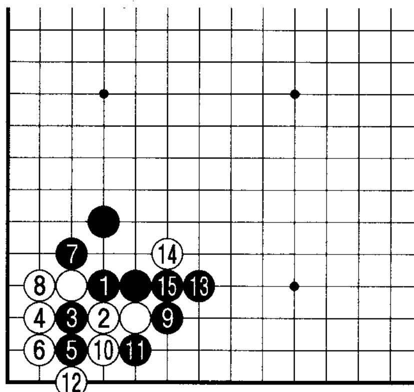
백1로 이었을 때 흑은 A에 한칸 뛰지 않고 2로 단수치는 수도 가능하다. 백3으로 뻗는다면 이때는 4에 쌍립서는 것이 좋은 행마법으로 이 역시 흑이 유리한 싸움이다.

제 17 형

노골적인 치받음

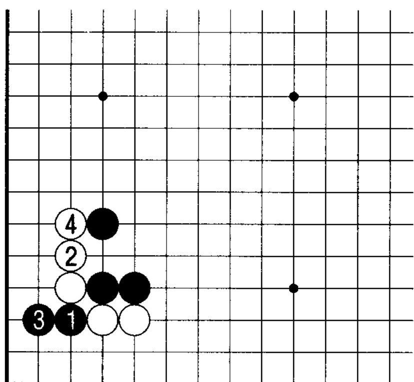


백1로 붙였을 때 흑2로 치받은 것은 백 모양의 약점을 이용해서 형태를 정비하고자 할 때 유력한 수단이다. 그럼 흑2 이후의 변화를 검토해 보기로 한다.



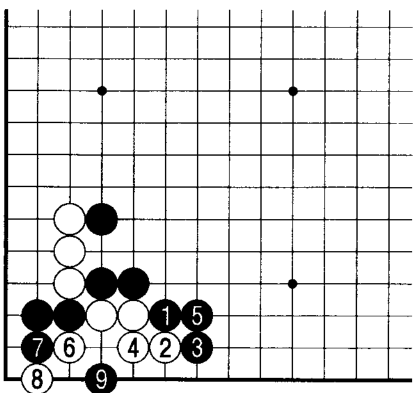
1도(기본 정석)

흑1로 치받으면 백은 2로 막는 한수이다. 계속해서 흑3으로 끊은 것은 유력한 사석전법으로 백4 이하 흑15까지가 기본 정석이다. 전형적인 세력대 실리의 갈림이다.



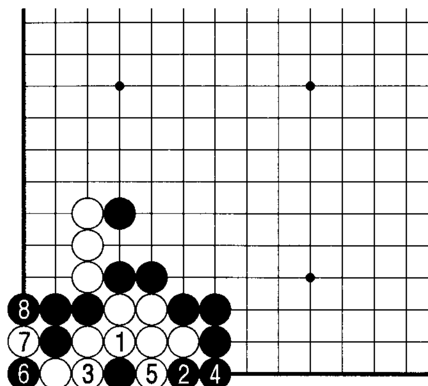
2도(백의 욕심)

흑1로 끊었을 때 전도의 진행을 피해 백2로 뻗는 것은 욕심이 지나친 수이다. 이때는 흑3으로 뻗는 것이 강수로 백4에는……



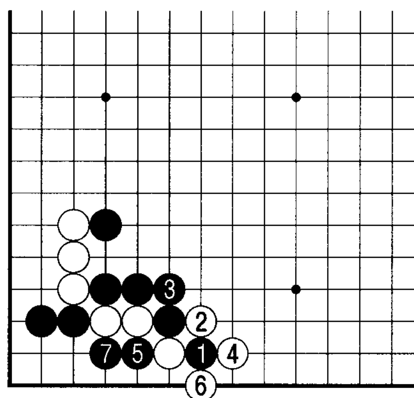
3도(흑의 강수)

전도에 계속해서 흑은 1로 두점머리를 두드린 후 백2 때 흑3으로 이단젖히는 강수를 준비해두고 있다. 계속해서 백4·6으로 저항한다면 이하 흑9까지 공격하는 것이 요령이다.



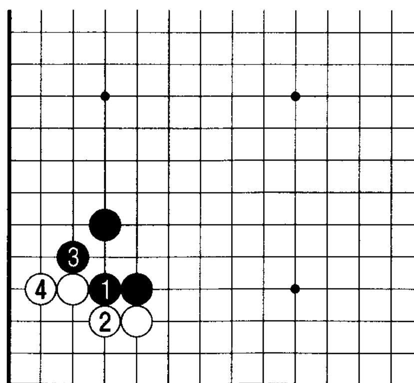
4도(만패불청)

전도 이후 백은 1로 잇는 정도인데 흑으로선 2로 젖혀 이하 백5까지 철저히 선수하는 것이 좋다. 계속해서 흑6으로 먹여치는 것이 좋은 행마법으로 백7, 흑8까지 패가 된다. 이후 흑은 만패불청해서 절대적으로 유리하다.



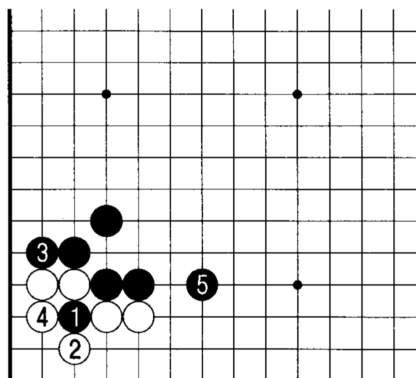
5도(흑, 대만족)

흑1로 이단젖히면 백은 2·4로 단수쳐서 흑 한점을 잡는 정도이다. 그러나 흑5·7까지 백 두점이 잡혀서는 실리의 손실이 크다. 무엇보다 좌변의 백 석점이 약해졌다는 것이 백으로선 고민거리이다.



6도(정석)

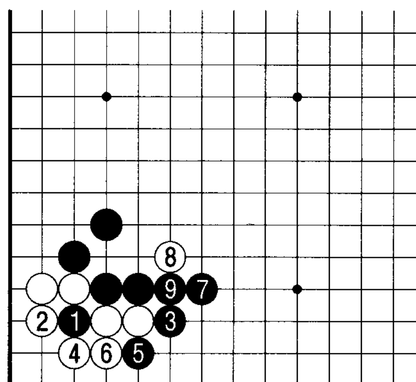
흑1, 백2 때 간명하게 두고 싶다면 흑3으로 호구치는 것이 좋은 수이다. 계속해서 백은 4로 뻗게 되는데 ……



7도

7도(흑의 활용)

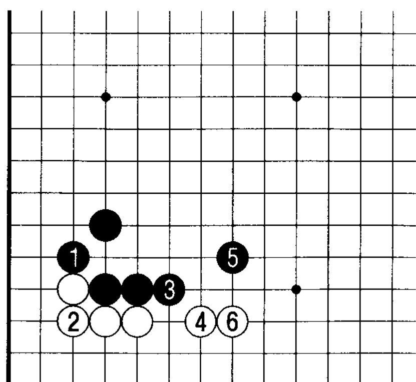
흑은 1로 끊어 백의 응수를 묻는 것이 적절한 행마법이다. 계속해서 백2로 단수친다면 흑3, 백4를 선수한 후 5에 한칸 뛰는 것이 요령으로 쌍방 호각의 갈림이다.



8도

8도(흑, 충분)

흑1로 끊었을 때 백2로 단수치는 것은 약간 의문이다. 흑은 3으로 젖히는 것이 좋은 수로 백4를 기다려 이하 흑9까지 외세를 확립하면 1도의 기본 정석과 비교할 때 흑이 약간 유리하다.



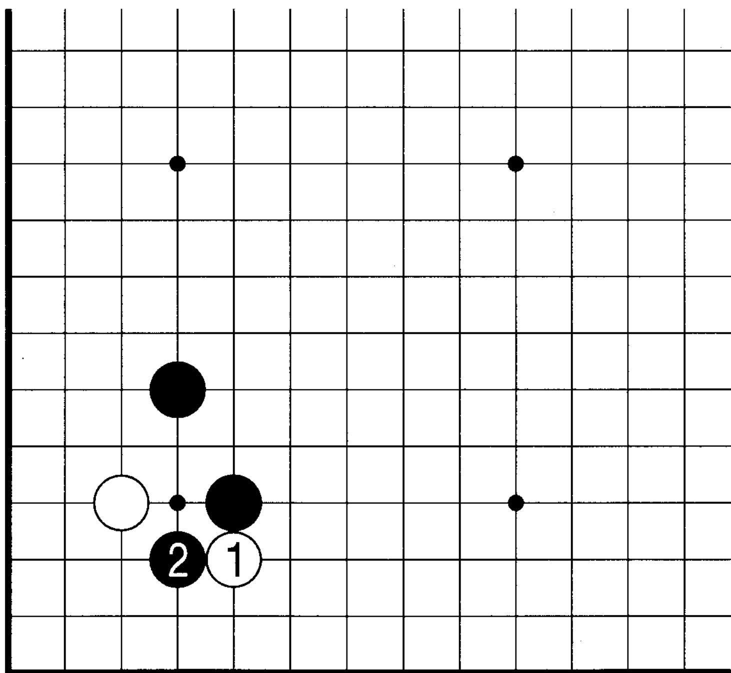
9도

9도(정석)

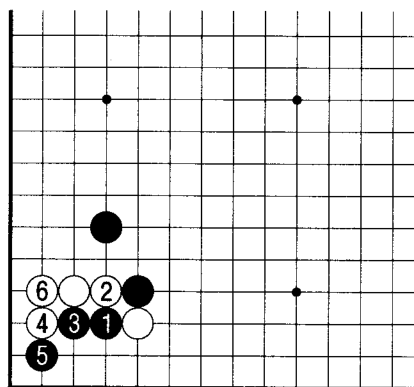
흑1로 호구쳤을 때 백은 간명하게 2로 잇는 수도 가능하다. 계속해서 흑3으로 뻗고 백4 이하 6까지가 기본 정석인데 이 역시 쌍방 충분히 둘 수 있다.

제 18 형

난해한 정석



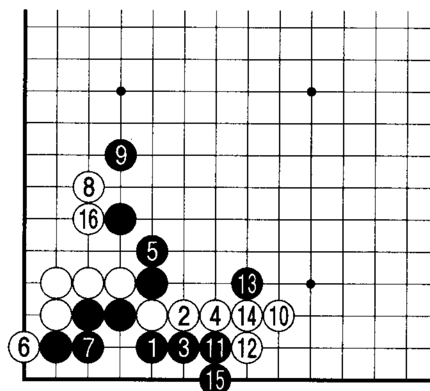
백1로 붙였을 때 흑2로 젖히면 난해한 진행이 되는 것은 피할 수 없다. 그럼 흑2 이후의 변화를 검토해 보기로 한다.



1도

1도(필연적인 수순)

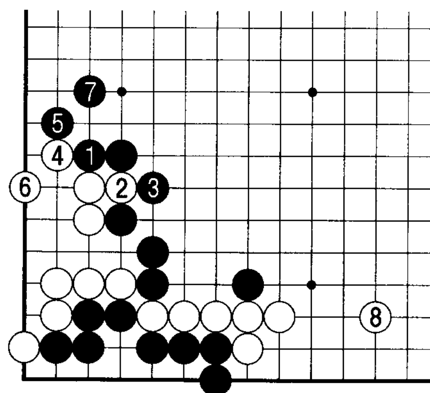
흑1로 젖히면 백은 2로 끊는 한수이다. 계속해서 흑3으로 밀고 들어간 것은 당연한데 백4·6으로 젖혀 잇는 것이 이 경우 적절한 행마법이다. 계속해서 ……



2도

2도(복잡한 싸움)

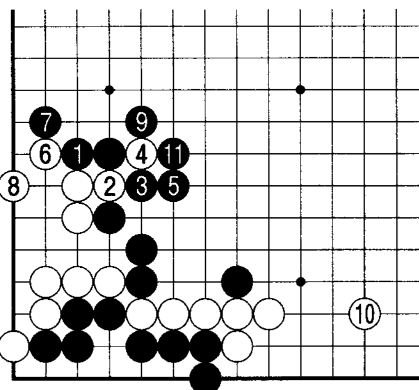
전도 이후 흑은 1로 단수친 후 3으로 미는 것이 요령이다. 계속해서 백4로 뻗는 것을 기다려 흑5 이하 백16까지 난해한 싸움이 벌어지는데 ……



3도

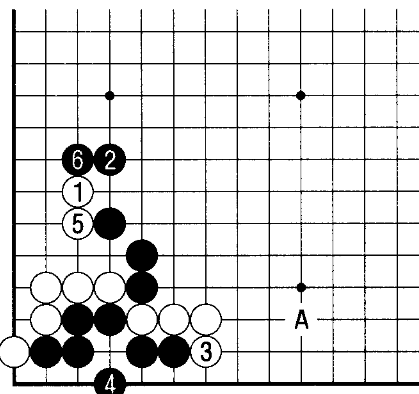
3도(정석)

전도에 계속해서 흑은 1로 막는 한수이다. 백은 2로 찌른 후 4·6으로 젖혀 이어 삶을 모색하게 되는데 흑7로 호구치고 백8로 전개해서 정석이 일단락된다.


4도

4도(흑, 충분)

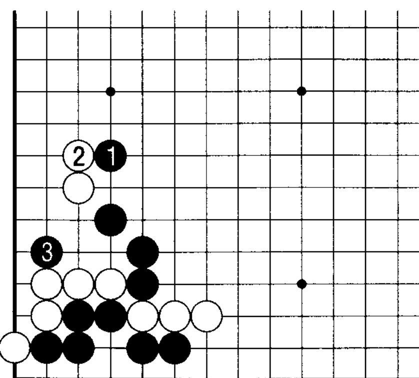
흑1로 막았을 때 백2·4로 나가 끊는 것은 축이 유리할 때 가능한 수이다. 축이 백에게 불리하다면 이하 흑11까지 진행되어서 흑이 두텁다.



5도

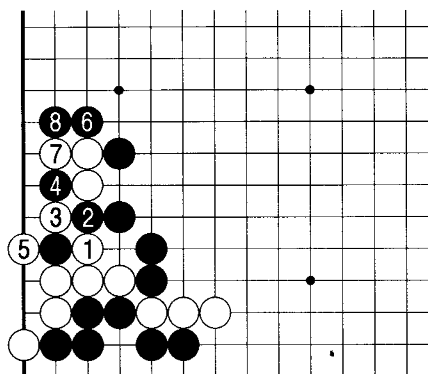
5도(백, 불만)

정석 수순 중 백1, 흑2 때 곧장 백3으로 막는 것은 좋지 않다. 흑은 4로 호구쳐서 살게 되는데 백5, 흑6 이후 흑A의 공격을 노려서 백이 피곤하다.


6도

6도(백의 욕심)

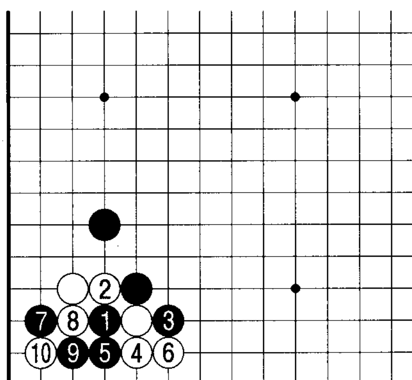
흑1로 한칸 뛰었을 때 백2로 밀고 나가는 것은 욕심이 지나친 수이다. 이때는 흑3으로 건너 붙이는 맥점이 기다리고 있다. 계속해서 ……



7도

7도(흑, 만족)

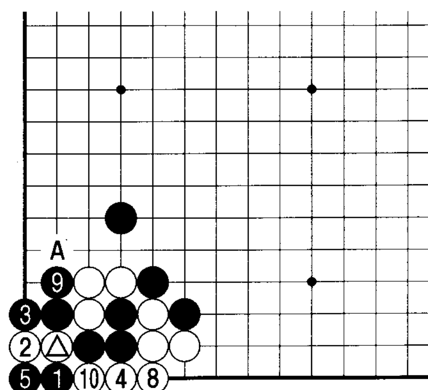
전도 이후 백은 1·3으로 단수쳐서 흑 한점을 잡는 정도이다. 그러나 흑이 4로 끊은 후 이하 8까지 철저히 활용하면 백이 불리한 결말이다.



8도

8도(속임수)

흑1로 젖히고 백2로 끊었을 때 흑3으로 단수친 수는 일종의 속임수이다. 계속해서 백4로 뻗고 흑5로 막았을 때 백은 6으로 나가는 것이 좋은 수로 흑7에는 백8·10으로 끊는 맥점을 준비해 두고 있다.



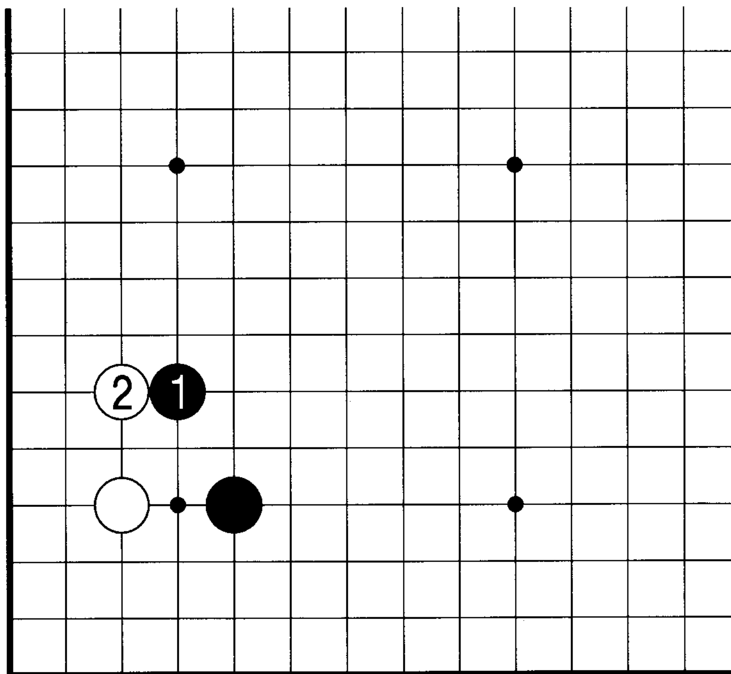
9도 ⑥ ··· △ ❼ ··· ②

9도(백, 만족)

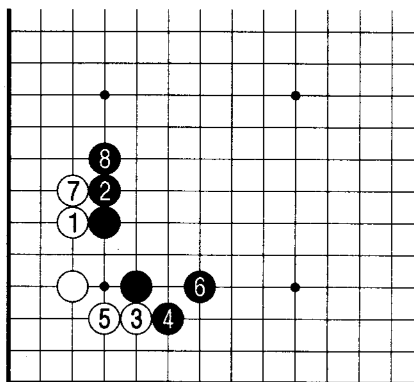
전도에 이어 흑1에는 백2로 키워 죽인 후 4로 단수치는 것이 수순이다. 계속해서 흑5로 따내고 이하 백10까지는 필연적인 진행이다. 이후 흑은 단수를 잇지 못하고 A에 뻗는 정도인데 백이 석점을 따내 유리하다.

제 19 형

간명을 기한 붙임



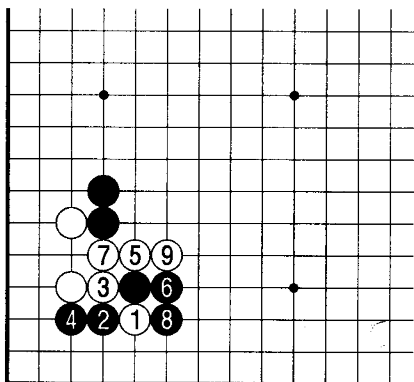
흑1로 씌웠을 때 백2로 붙인 것은 간명을 기한 것으로 축이 유리할 때 사용하는 것이 보통이다. 그럼 백2 이후의 변화를 살펴 보기로 한다.



1도

1도(정석)

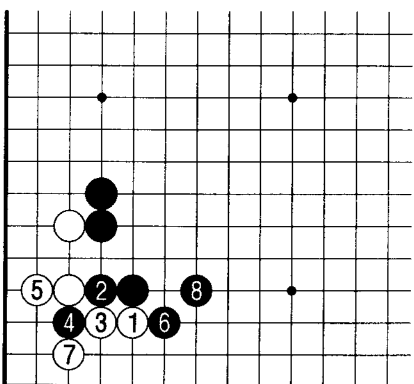
백1 때 흑2로 뻗으면 보통이다. 계속해서 백3으로 붙이고 흑4 이하 흑8까지가 기본 정석이다. 이 정석은 세력과 실리의 갈림으로 호각의 절충이다.



2도

2도(백, 만족)

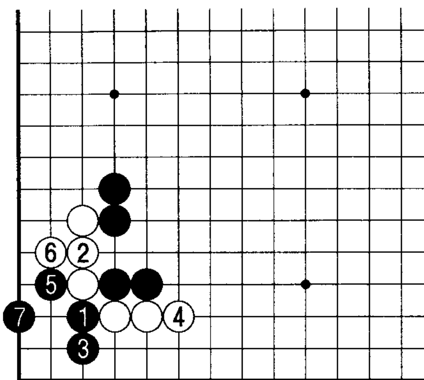
전도의 수순 중 백1로 붙였을 때 흑2로 젖히는 것은 좋지 않다. 백3으로 끊으면 흑은 4로 막는 정도인데 이하 백9까지 상하 흑돌을 분단시켜 백이 유리한 결말이다.



3도

3도(정석)

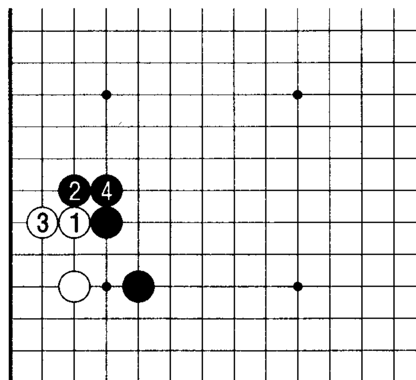
백1로 붙였을 때 흑은 2로 치받은 후 4에 끊는 수도 성립한다. 계속해서 백5로 뻗는다면 흑6으로 두점머리를 두드리는 것이 요령으로 백7, 흑8까지가 기본 정석이다.



4도

4도(백, 양곤마)

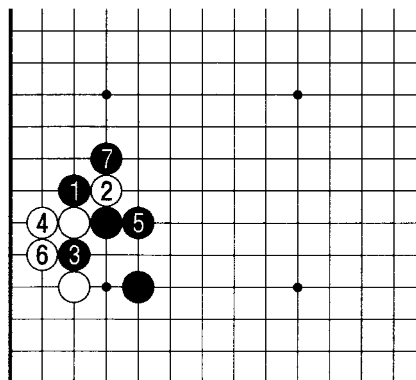
전도의 수순 중 흑1로 끊었을 때 백2로 잇는 것은 좋지 않다. 흑은 3으로 뻗는 것이 호착으로 백4를 기다려 흑5·7로 안정하고 나면 양쪽의 백을 공격할 수 있는 만큼 흑이 유리한 결과이다.



5도

5도(백, 느슨)

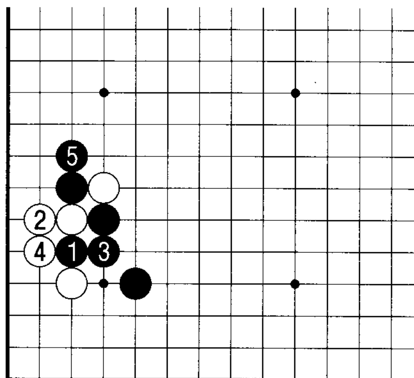
백1로 붙였을 때 흑은 2로 젖히는 수도 성립한다. 흑2는 축이 유리할 때 유력한 수단으로 백이 3으로 뻗는다면 흑4로 이어서 흑이 유리하다.



6도

6도(당연한 절단)

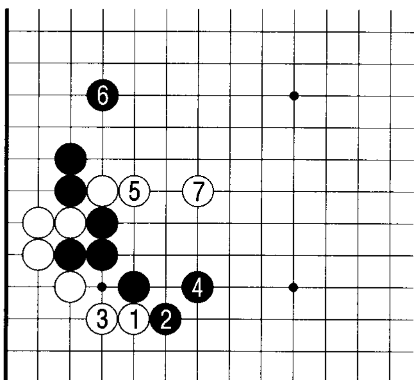
흑1로 젖히면 백은 당연히 2로 끊을 곳이다. 계속해서 흑3으로 단수친 후 5에 뻗은 것은 축이 유리할 때의 상용수법. 계속해서 백6으로 넘고 흑7로 단수쳐서 일단락인데 흑이 약간 두텁다.



7도

7도(가능한 수단)

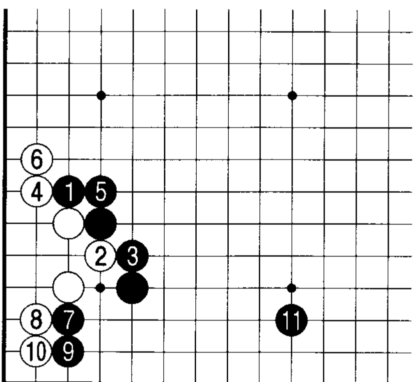
흑은 축이 불리하다면 1로 단수친 후 3으로 잇는 것이 좋은 수순이다. 계속해서 백4로 넘을 수밖에 없을 때 흑5로 뻗어 충분히 싸울 수 있는 모습이다. 계속해서 ……



8도

8도(호각의 갈림)

전도 이후 백은 1로 붙여 귀를 안정시키는 것이 급선무다. 계속해서 흑2로 젖힌 후 4에 호구친다면 백5에 뻗어 전투의 형태로 유도하는 것이 요령. 흑6, 백7까지 쌍방 충분히 둘 수 있는 진행이다.



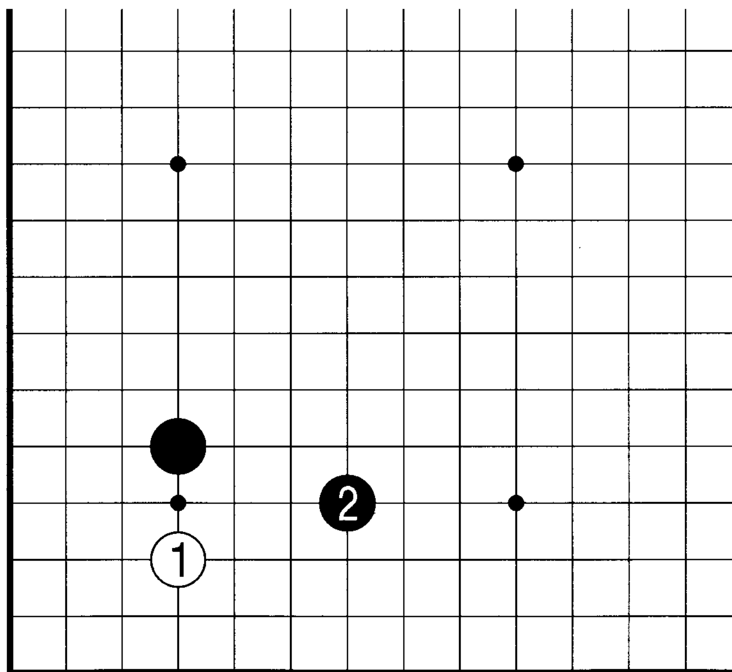
9도

9도(흑, 만족)

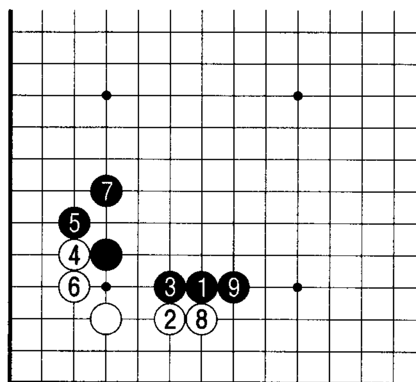
흑1로 젖혔을 때 백2로 호구친 후 4에 이단젖히는 수는 간명하게 실리를 차지하고자 할 때 가능한 수단. 그러나 이하 흑11까지의 진행을 예상할 때 흑 모양이 활발해서 특별한 경우가 아니면 백이 좋지 않다.

제 20 형

눈목자 씌움

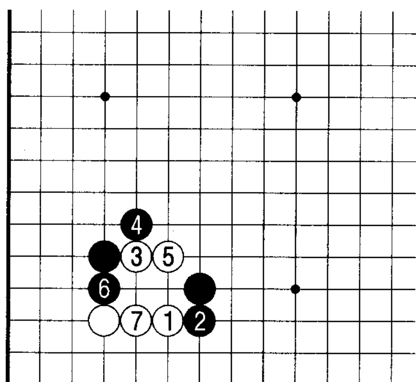


백1로 걸쳤을 때 흑2의 눈목자 씌움은 고목 정석 중에서 가장 난해한 정석의 일종이다. 그럼 흑2 이후의 변화를 검토해 보기로 한다.


1도

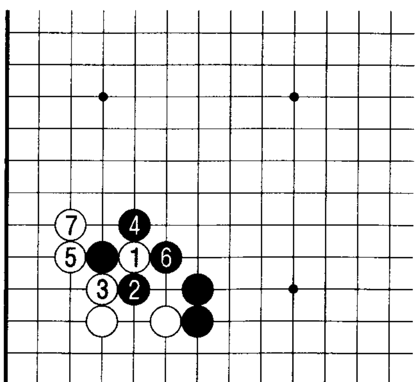
1도(정석)

흑1로 씌웠을 때 백1로 한칸 뛰어 응수하면 가장 알기 쉽다. 계속해서 흑은 3으로 막는 정도인데 백4로 붙인 후 이하 흑9까지 처리하면 기본 정석으로 환원된 모습이다.(제19형 1도 참조)


2도

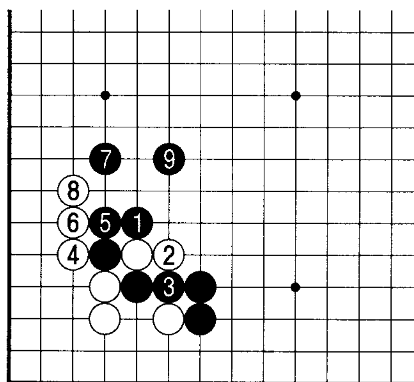
2도(백, 만족)

백1로 한칸 뛰었을 때 흑은 2로 막는 수도 성립한다. 그러나 백3으로 붙였을 때 흑4로 젖히는 것은 의문수. 백은 5에 뻗은 후 흑6, 백7까지 좋은 모양으로 형태를 갖추어 충분한 모습이다.


3도

3도(정석)

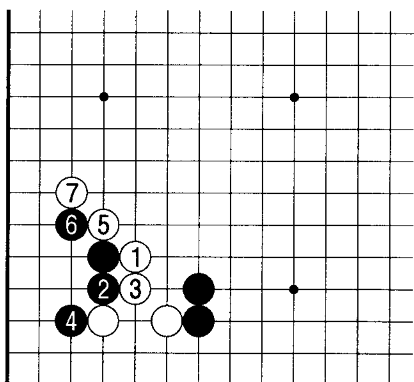
백1로 붙이면 흑은 당연히 2로 젖혀 반발할 곳이다. 계속해서 백3으로 끊고 흑4 이하 백7까지가 기본 정석인데 쌍방 호각의 갈림이다.



4도

4도(흑, 충분)

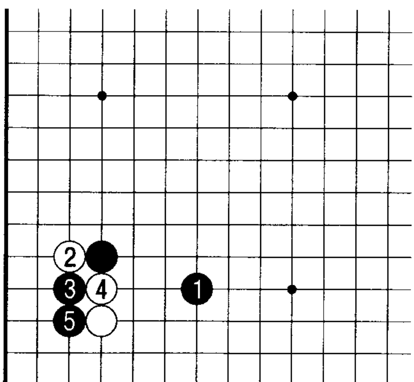
전도의 수순 중 흑1로 단수쳤을 때 백2로 뻗는 것은 의문이다. 흑3으로 이으면 백은 4·6으로 두는 정도인데 이하 흑9까지 흑의 두터움이 돋보이는 모습이다.



5도

5도(강력한 이단젖힘)

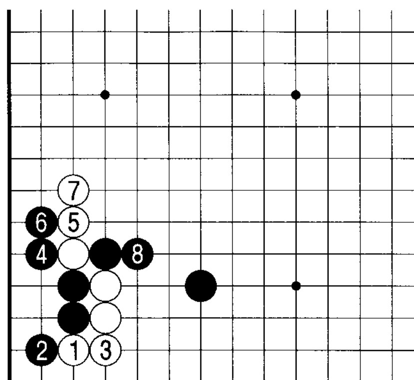
백1로 붙였을 때 흑2로 치받은 후 4에 젖히는 것은 속수의 표본이다. 백은 5로 두점머리를 두드린 후 흑6 때 백7로 강력하게 이단젖히는 것이 좋은 행마법이다. 이후는 흑이 어떻게 변화해도 좋은 결과를 기대하기 힘들다.



6도

6도(난해한 붙임)

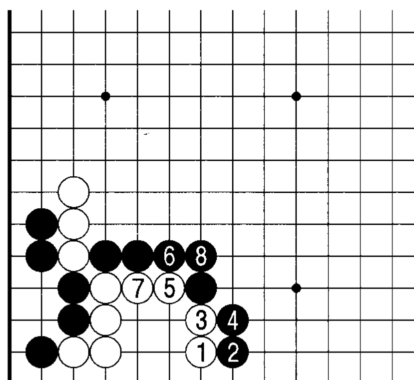
흑1로 씌웠을 때 백2로 붙이는 것은 주변의 특수한 상황이 아니면 찬성하기 힘든 수이다. 계속해서 흑은 3으로 젖힌 후 백4 때 5로 밀고 들어가는 것이 강수이다. 계속해서 ……



7도

7도(흑, 유리한 싸움)

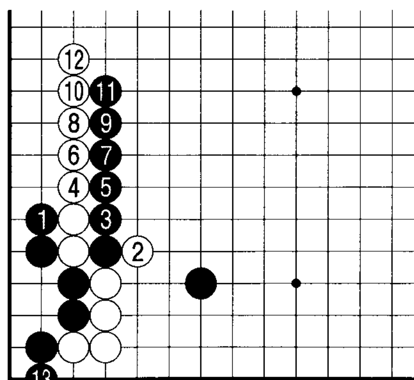
전도에 계속해서 백은 1·3으로 젖혀 형태를 갖추는 것이 요령이다. 그러나 흑이 4로 단수친 후 이하 8까지 귀를 압박해 가면 백이 답답한 형태이다.



8도

8도(흑, 우세)

전도에 계속해서 백은 1로 저공비행해서 안정을 도모하는 정도이다. 그러나 흑이 강력하게 2로 붙여 가면 백3·5로 안정할 수밖에 없는 만큼 흑에게 두터운 외세를 허용하게 된다.



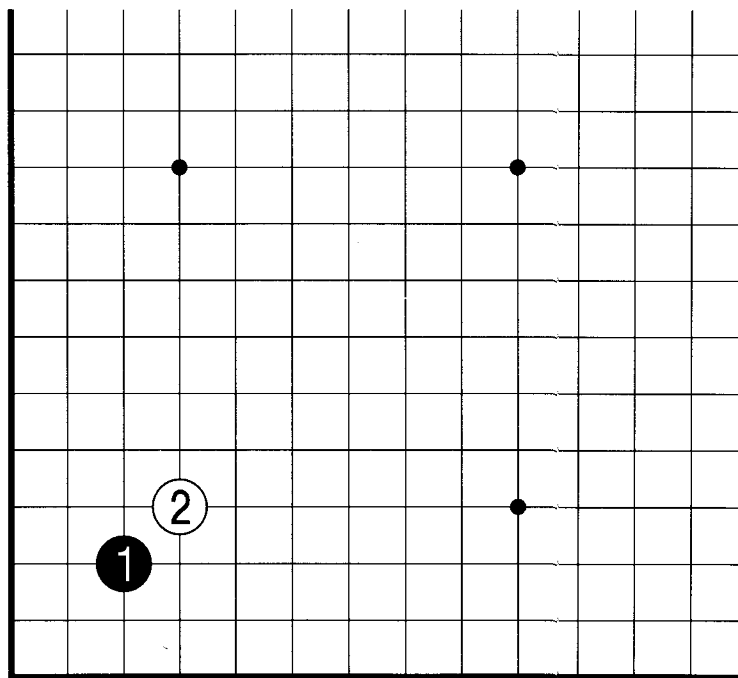
9도

9도(백, 피곤한 싸움)

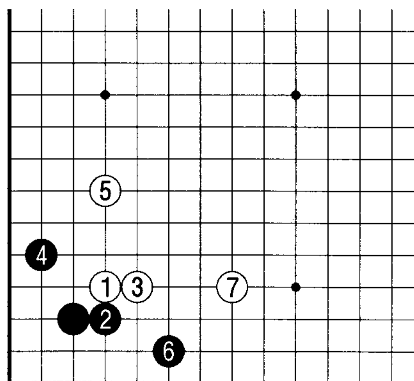
흑1 때 백이 전도의 진행을 피해 2로 단수치는 변화이다. 이때는 흑3으로 뻗은 후 흑5 이하 백12까지 철저히 선수하는 것이 좋다. 계속해서 흑13으로 뻗어 안정하고 나면 이후는 백의 피곤한 싸움이 예상된다.

제 21 형

3·三 어깨짚음



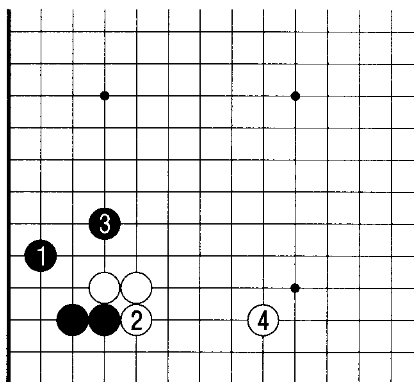
흑1의 3·三은 귀의 실리를 중시하는 착점이다. 계속해서 백2로 어깨짚은 것은 3·三에 대한 가장 강력한 응수법이다. 그럼 백2 이후의 변화를 검토해 보기로 한다.



1도

1도(기본 정석)

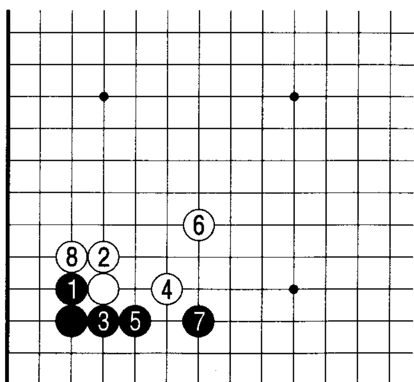
백1로 어깨짚으면 흑은 2로 민 후 4에 날일자하는 것이 가장 보편적인 응수법이다. 계속해서 백은 5로 두칸 뛰어 형태를 갖추게 되는데 흑6, 백7까지가 기본 정석이다.



2도

2도(또 다른 정석)

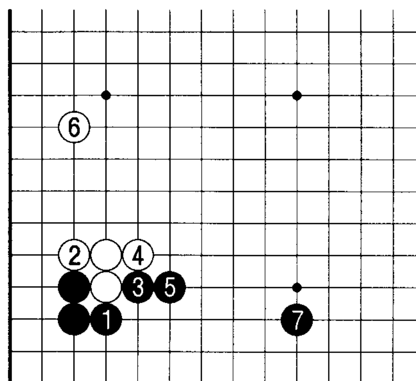
흑1로 날일자했을 때 백은 2로 막는 수도 성립한다. 계속해서 흑3으로 날일자하고 백4로 전개해서 일단락인데 이 역시 기본 정석에 속한다.



3도

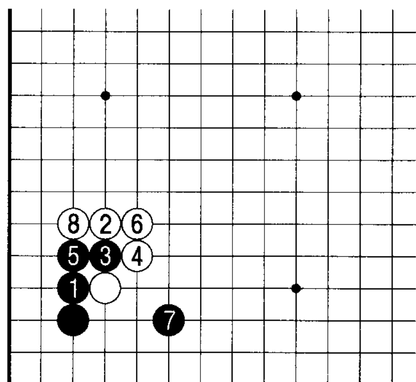
3도(정형)

흑1, 백2 때 흑은 3으로 꼬부리는 수도 성립한다. 계속해서 백은 4로 한칸 뛴 후 흑5 때 6으로 날일자해서 형태를 정비하게 되는데 흑7, 백8까지가 정형에 속한다.


4도

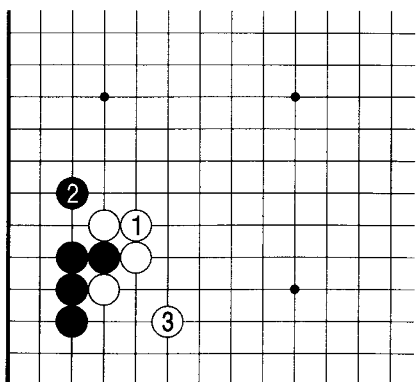
4도(흑, 만족)

흑1로 꼬부렸을 때 백2로 막는 수는 특별한 경우가 아니면 백이 좋지 않다. 흑은 3으로 젖힌 후 이하 7까지 이상적인 형태를 갖추어서 우세한 결말이다.


5도

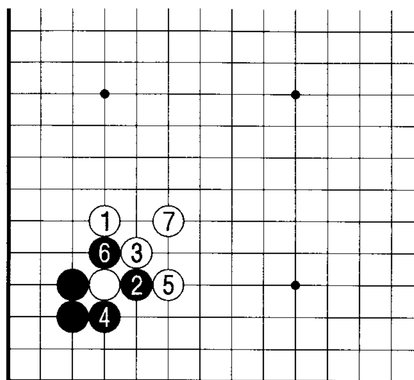
5도(정석)

흑1로 밀었을 때 백은 2로 한 칸 뛰는 수도 성립한다. 백2로 한칸 뛰면 흑은 3·5로 끼워 잇는 것이 가장 평범한 응수법인데데 백6 이하 8까지가 기본 정석이다.


6도

6도(흑의 선택)

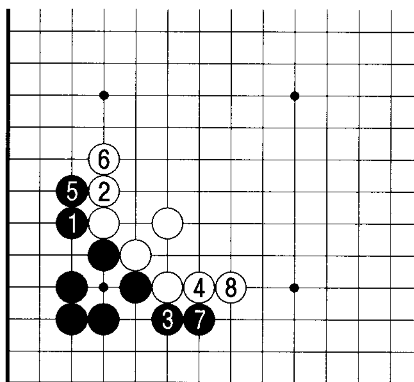
백1로 이엇을 때 흑은 좌변을 중시하여 2로 한칸 뛰는 수도 성립한다. 흑2라면 백은 3으로 날일자해서 형태를 정비하게 되는데 이 역시 쌍방 충분히 둘 수 있는 호각의 갈림이다.



7도

7도(건너붙임)

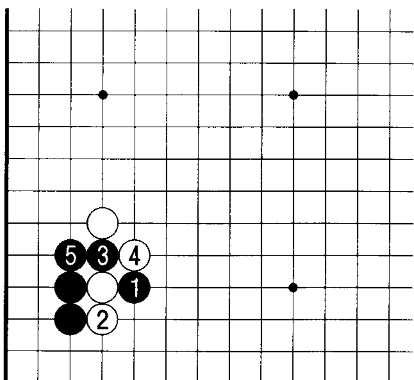
백1로 한칸 뛰었을 때 흑은 2로 건너 붙이는 수도 성립한다. 계속해서 백은 3으로 호구친 후 이하 7까지 세력을 쌓는 것이 가장 보편적인 응수법이다. 계속해서 ……



8도

8도(호각의 갈림)

전도에 계속해서 흑은 1·3으로 호구쳐서 실리를 키우는 것이 수순이다. 이하 백8까지가 예상되는 수순인데 전형적인 세력대 실리의 갈림이다. 이후 백은 세력을 어떻게 활용할 것인지가 관건이다.



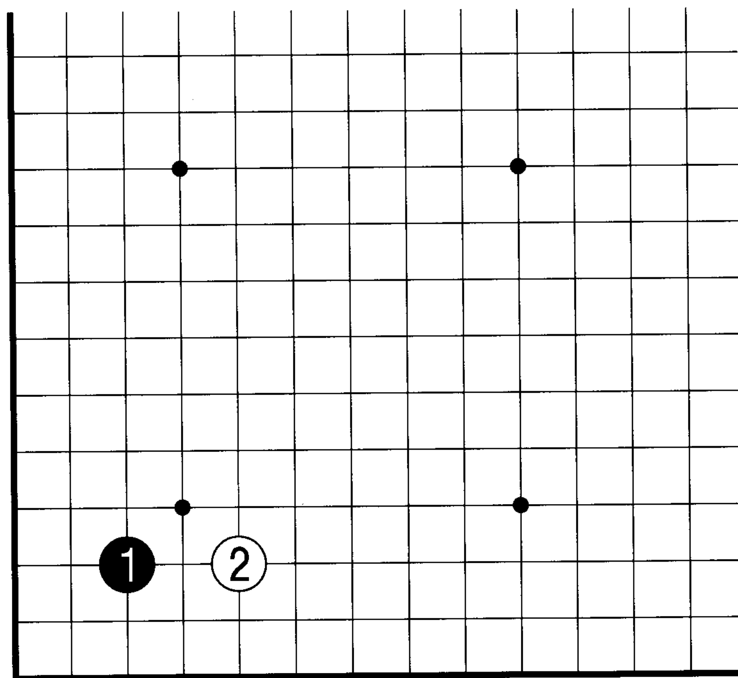
9도

9도(백, 곤란)

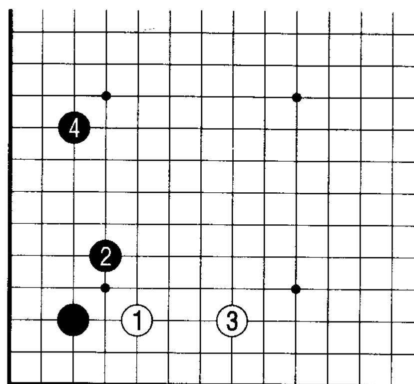
흑1로 건너 붙였을 때 백2로 내려서는 것은 무리수이다. 흑3으로 끼운 후 백4 때 흑5로 잇고 나면 백은 불리한 싸움을 각오해야 한다.

제 22 형

한칸 걸침

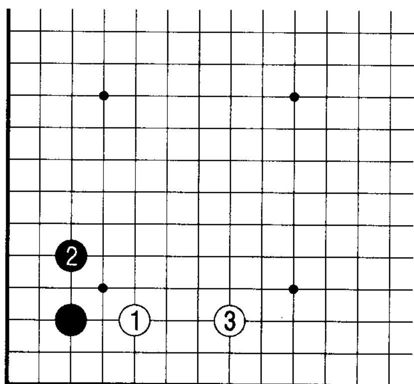


흑의 3·三에 대해 백2로 바짝 다가서서 걸친 것은 돌의 배석상 변을 중시한 것이다. 그럼 백2로 걸친 이후의 변화와 또다른 걸침수에 대해 검토해 보기로 한다.


1도

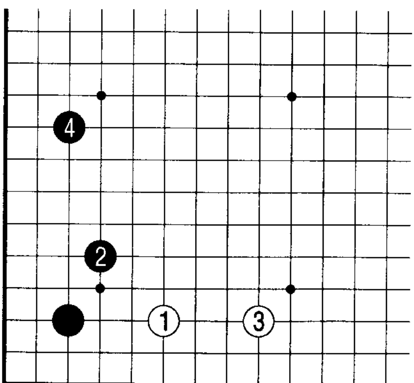
1도(기본 정석)

백1로 걸치면 흑2로 날일자해서 받는 것이 가장 보편적인 응수법이다. 계속해서 백3으로 두칸 벌리고 흑4로 전개해서 정석이 일단락된다.


2도

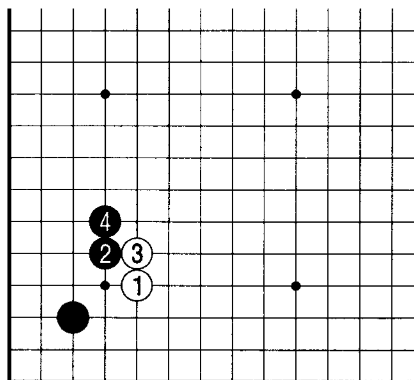
2도(속도를 중시)

백1로 걸쳤을 때 흑2는 속도를 중시하고자 할 때 유력한 응수법이다. 계속해서 백은 3으로 두칸 벌리는 정도인데 흑으로선 손을 돌려 다른 큰 곳에 선행할 수 있다.


3도

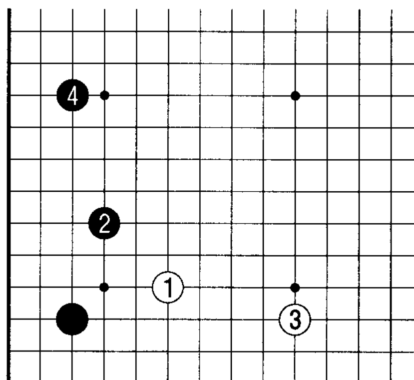
3도(유연한 걸침)

백은 유연하게 1로 걸치는 수도 가능하다. 계속해서 흑2로 날일자하고 백3, 흑4까지가 예상되는 진행인데 피차 충분히 둘 수 있는 호각의 갈림이다.


4도

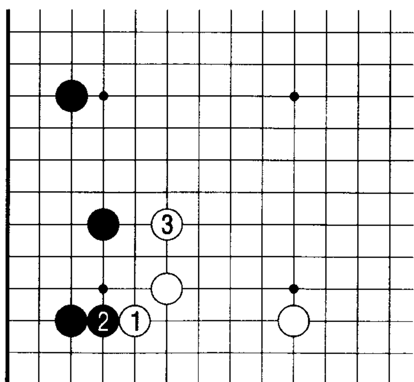
4도(급격한 걸침)

백1의 날일자 걸침은 경우에 따라서 가능한 수이지만 단독으로는 별로 사용되지 않는다. 백3, 흑4까지 흑으로선 전혀 불리할 게 없는 모습이다.


5도

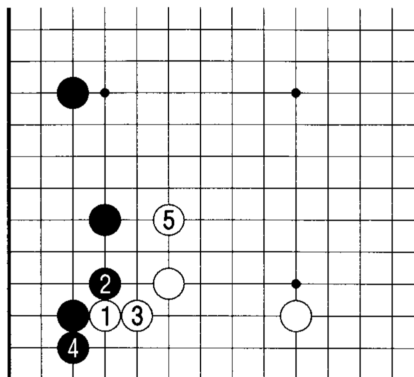
5도(보편적인 걸침)

백1의 눈목자 걸침은 여러가지 걸침 중에서 가장 많이 쓰이는 걸침수이다. 계속해서 흑2로 받고 백3, 흑4까지가 기본 정석인데 쌍방 충분히 둘 수 있는 갈림이다.


6도

6도(백의 활용)

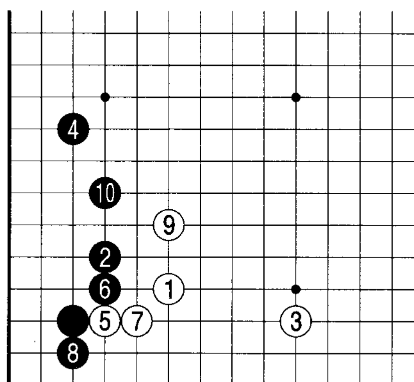
전도 이후 백은 기회를 봐서 1로 마늘모하는 것이 실리상의 요처로 작용한다. 흑은 2로 받는 정도인데 백3으로 한칸 뛰어 하변 백진을 확장하는 것이 요령이다.



7도

7도(또 다른 활용)

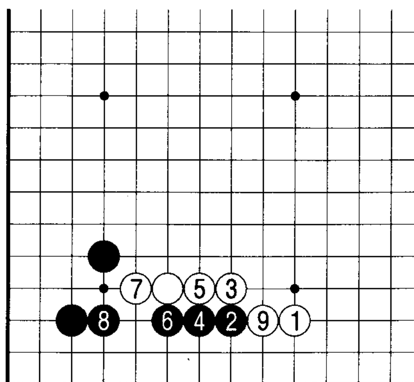
백은 1로 붙여 활용하는 수도 성립한다. 계속해서 흑2로 젖히고 이하 백5까지가 기본형인데 이 역시 쌍방 불만없는 호각의 갈림이다.



8도

8도(견실한 날일자)

백1로 걸쳤을 때 흑은 견실하게 2로 날일자하는 수도 성립한다. 계속해서 백3으로 전개하고 흑4로 벌려 정석이 일단락된다. 백5 이하는 시기를 잘 선택해야 한다.



9도

9도(적극적인 수단)

백1로 전개했을 때 흑은 곧장 2로 침입하는 적극전법도 가능하다. 백은 3으로 막은 후 이하 9까지 세력을 쌓게 되는데 쌍방 불만없는 갈림이다.